KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

46

PLAYSTATION 3 ▪ XBOX 3 … SP ▪ PLAYSTATION 2 ▪ PC

TESTISSÄ MYÖS:
- UUSI SONIC
- SIMS-LEMMIKIT
- BAMSE
- TINTTI

DISNEY UNIVERSE

RAYMANIN PALUU
HILPEÄ HUIPPUHYPPELY

SKYLANDERS
SPYRO YHDISTÄÄ LELUT JA PELIT

SISÄLTÖ

04 Myydyimmät pelit
05 Pelimaailma nyt
08 Pukinkontti
10 Kolumni
12 Skylanders: Spyro's Adventure
14 Disney Universe
16 Sims 3: Lemmikit
Bamse ja merirosvoaarre
18 DanceStar Party
Star the Party: Save The World
19 Medieval Moves
Carnival Island
20 WRC 2
22 Dance Central 2
Kinectimals: Now with Bears!
24 Rayman Origins
Sonic Generations
26 X-Men: Destiny
Spider-Man: Edge of Time
27 Batman: Arkham City
The Adventures of Tintin:
The Secret of the Unicorn
29 Go Vacation
Kirby's Mass Attact
31 Pelihistoria

14

29

PÄÄKIRJOITUS

Millainen pelijoulu saatiin?

Joulu on teoriassa rentoa aikaa, mutta siltä ei tunnu ainakaan nyt. Edelleen suuri osa vuoden odotetuimmista peleistä ilmestyy parin kuukauden aikana, perinteisesti lokakuun lopun ja joulukuun puolivälin tienoilla. Kaikkea ei ikinä saada mukaan arvosteluihin ihan senkin takia, että kaikkea ei ehdi pelata.

Siksi tässäkin numerossa on mukana erityinen joulukatsaus, jossa listataan niitä hienoja pelejä, joiden pintaa olemme ehtineet raapaista, mutta jotka eivät ehtineet ajoissa syvempään testiin. Ohessa listaamme muitakin loppuvuoden pelitapauksia, joita voi harkita pukinkonttiin. Parempi olla varma, sillä ainakin omassa lapsuudessani väärä peli lahjapaketissa väänsi naaman mutruun.

Nykyisin joulupelien hankinnassa on vielä yksi tärkeä etu, jota silloin ei ollut: netti. Jos peli ei toimi oikein, ei tarvitsekaan odottaa läpi juhlapyhien, vaan ohjeita ja vertaistukea saa verkosta pienellä vaivalla. Huonon tuurin käydessä aattoiltaa ei tosin kannata tuhlata googlailuun. Ehtii sitä myöhemminkin.

Janne Pyykkönen, päätoimittaja

PS. Aion itse pyöriä joululomalla Skyrimin lumivuorilla, kunhan lapset vain antavat aikaa.

h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1378, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
VARAPÄÄTOIMITTAJA: Janne Kaitila
TOIMITUSSIHTEERI: Otto Ruokonen
TAITTO: Niko Metsälä
AVUSTAJAT: Ville Arvekari, Eemeli Rekunen, Johannes Vaikola, Matias Kainulainen, Jukka Moilanen, Jarkko Fränttilä, Miika Huttunen, Simon Elo

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Joni Hartikainen
PUHELIN: 050 361 1918
SÄHKÖPOSTI: joni@h-town.fi

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1378, 00101 HELSINKI
CEO: Antti Peltomäki
PUHELIN: 045 123 1370
SÄHKÖPOSTI:
antti.peltomaki@h-town.fi

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET
PRISMA
Espoo Iso Omena, Espoo Olari, Espoo Sello, Forssa, Halikko, Helsinki Itäkeskus, Helsinki Kannelmäki, Helsinki Malmi, Helsinki Viikki, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Joensuu, Jyväskylä Keljo, Jyväskylä Palokka, Jyväskylä Seppälä, Järvenpää, Kaarina Piispanristi, Kajaani, Kangasala, Kemi, Kempele Zeppelin, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti Holma, Lahti Laune, Lappeenranta, Lempäälä Ideapark, Lohja, Mikkeli, Oulu Limingantulli, Oulu Linnanmaa, Oulu Raksila, Pietarsaari, Pori Länsi-Pori, Pori Mikkola, Raahe, Raisio Mylly, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki Hyllykallio, Tampere Kaleva, Tampere Koivistonkylä, Tampere Lielahti, Tampere Linnainmaa, Tornio, Turku Itäharju, Turku Tampereentie, Vaasa, Vantaa Jumbo, Vantaa, Tikkurila, Varkaus, Vihti Nummela, Ylivieska

MYYDYIMMÄT FIGMA

1. Battlefield 3

BATTLEFIELD-sarja on ollut Suomessa aina suosittu, eikä kolmas osa tee poikkeusta. Rohkeasti suoraan *Call of Duty: MW3:n* tielle julkaistu *Battlefield 3* nappasi debyyttiviikollaan ykköspaikan FIGMA-listalla. Mutta säilyykö johtoasema vielä *Call of Dutyn* ilmestymisen jälkeen?

16

2. Uncharted 3

PLAYSTATION 3:N tämän vuoden ykköspeli tulee legendaariselta Naughty Dogilta. *Uncharted*-sarjan edellistä osaa pidetään yhtenä tämän konsolisukupolven mittatikuista, joten kolmanteen osaan on ladottu vieläkin enemmän paukkuja.

3. The Sims 3: Lemmikit

THE SIMS se jaksaa lisäosineen porskuttaa vuodesta toiseen. Tällä kertaa kolmas *Sims*-peli saa lemmikkilisäosan, jossa karvaisia kamuja pääsee hoitamaan virtuaalisesti.

4. NHL 12

MITÄ olisi pelimyyntilista ilman *NHL:ää*? Suomessa järjettömään suosioon noussut pelisarja on taas täällä päivitettyine pelaajatietoineen ja uusine ominaisuuksineen.

5. Batman: Arkham City

BATMAN: *Arkham Asylum* oli todellinen yllätyshitti kaksi vuotta sitten konsoleilla ja pc:llä. Onnistuuko Lepakkomies yllättämään pahaa-aavistamattoman pelaajan kaksi kertaa putkeen?

PELIMAAILMA NYT

Pelintekijöiden suosikki on...

MISTÄ pelistä itse pelintekijät pitävät eniten? Vastauksia on taatusti yhtä paljon kuin tekijöitäkin, mutta jonkinlaista viitettä antaa World Gaming Executives -verkoston äänestys, jossa tuhat peliteollisuudessa työskentelevää äänesti omaa suosikkiaan. Yllätysvoittoon nousi *Dungeons & Dragons* -roolipelin pohjalta pc:lle kehitetty *Baldur's Gate* -seikkailu vuodelta 1998, jonka tuottanut BioWare on tuottanut viimeksi *Mass Effect*- ja *Dragon Age* -roolipelejä. Toiseksi nousi Blizzardin väkivaltainen fantasiapelien sarja *Diablo*, ja kolmanneksi pääsi humoristinen merirosvoseikkailusarja, jonka aloitti *Secret of the Monkey Island* -peli.

Jak ja Daxter kokoelmapakettiin

HYPPELYÄ ja toimintaa yhdistävä *Jak and Daxter* -pelisarja julkaistaan seuraavaksi kokoelmapakettina. Sony vahvisti internetissä vellovat huhut, joiden mukaan PlayStation 2:lle ilmestyneet kolme Jak-peliä julkaistaan PlayStation 3:lle terävåpiirtografiikkaan päivitettynä *Jak and Daxter Trilogyna*. Tässä vaiheessa paketin ilmestymispäivästä ei ole vielä tietoa.

Kotimainen Alan Wake jatkuu

VIIME vuosien kohutuimpia kotimaisia pelejä oli Remedy-studion kauhuseikkailu *Alan Wake*, jossa nähtiin vaikutteita mm. *Twin Peaks* -televisiosarjasta ja **Stephen Kingin** romaaneista. Waken tarina saa seuraavaksi jatkoa Xbox 360:n Live Marketplace -latauspalvelussa julkaistavasta pelistä, joka huhujen mukaan keskittyisi pelissä vilahtaneeseen, *Hämärän rajamailla*-henkiseen Night Springs -televisiosarjaan. Lisätietoa saadaan 10. joulukuuta USA:n televisiossa esitettävässä VGA-palkintogaalassa.

Wakea saadaan odottaa varmasti vielä jonkin aikaa, mutta kotimaisia laatupelejä on luvassa muutenkin. Esimerkiksi Frozenbyten huikeannäköinen satuseikkailu *Trine 2* ilmestyy näillä näkymin jo joulukuun alkupuolella, ja Bugbearin *Ridge Racer Unbounded* -autoilu koetaan helmikuun alussa.

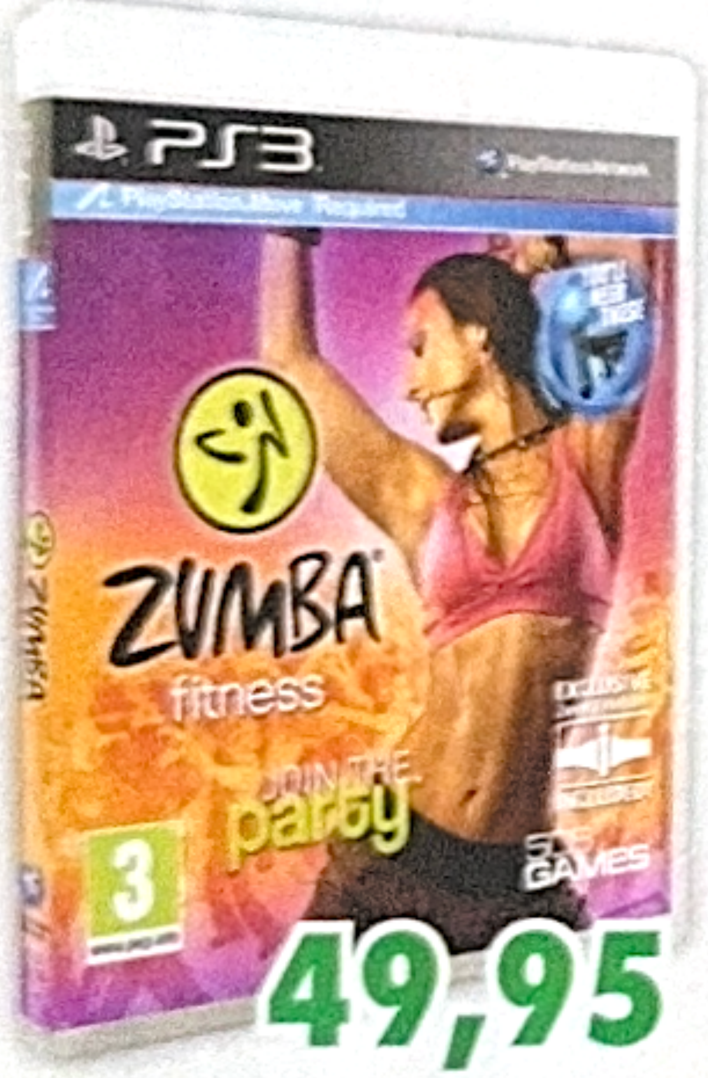
Wii/PS3 Move

My Body Coach 2

44,95

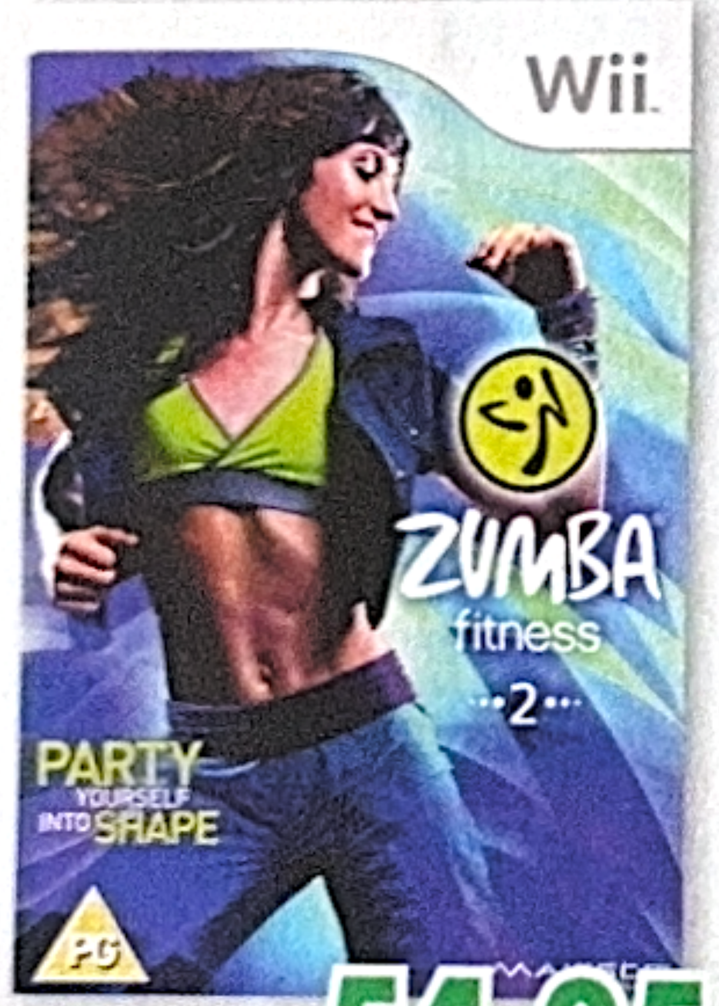
Liiku, tanssi ja pysy kunnossa hauskaa pitäen! Mukana kaksi käsipainoa.

PRISMA
prisma.fi
RATKAISEVAN EDULLINEN



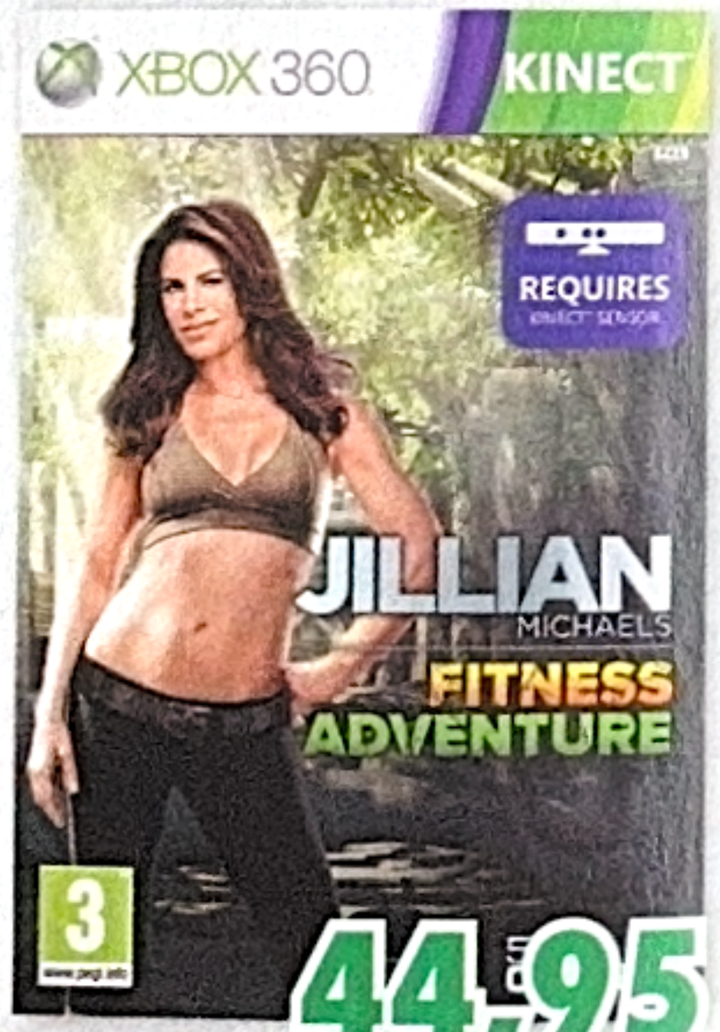
49,95

PS3 Move/
Xbox 360 Kinect
Zumba Fitness



54,95

Wii
Zumba Fitness 2



44,95

Xbox 360 Kinect
Jillian Michaels Fitness Adventure

Julkaisu 7.12.2011

PC
Trine 2 Collector's Edition

19,95

64,95

PS3/Xbox 360
Lord of the Rings: War in the North

PRISMA
prisma.fi
RATKAISEVAN EDULLINEN

59,95

PS3
Hunter's Trophy Collector + Black Rifle

39,95

Xbox 360 Kinect
Kung-Fu High Impact

Sanat: Janne Pyykkönen

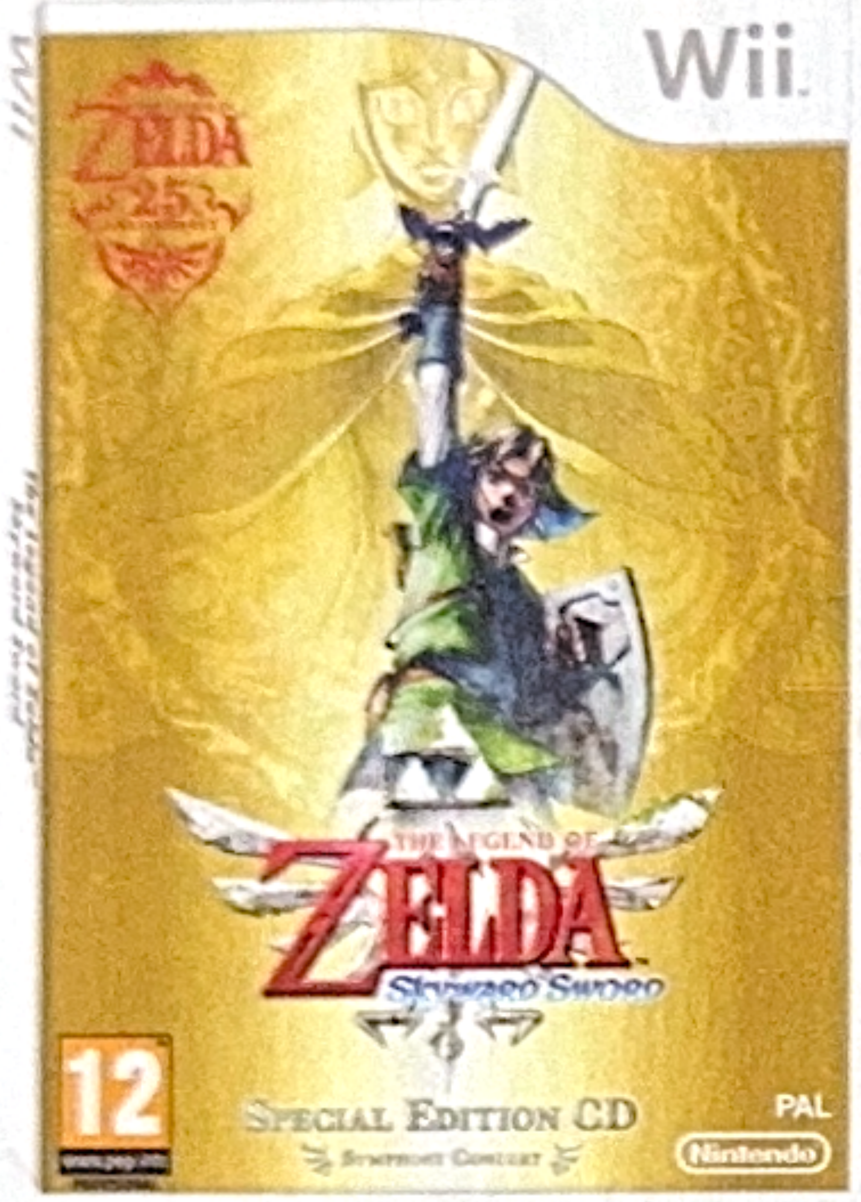
PELIT PUKINKONTTIIN – ÄLÄ UNOHDA NÄITÄ

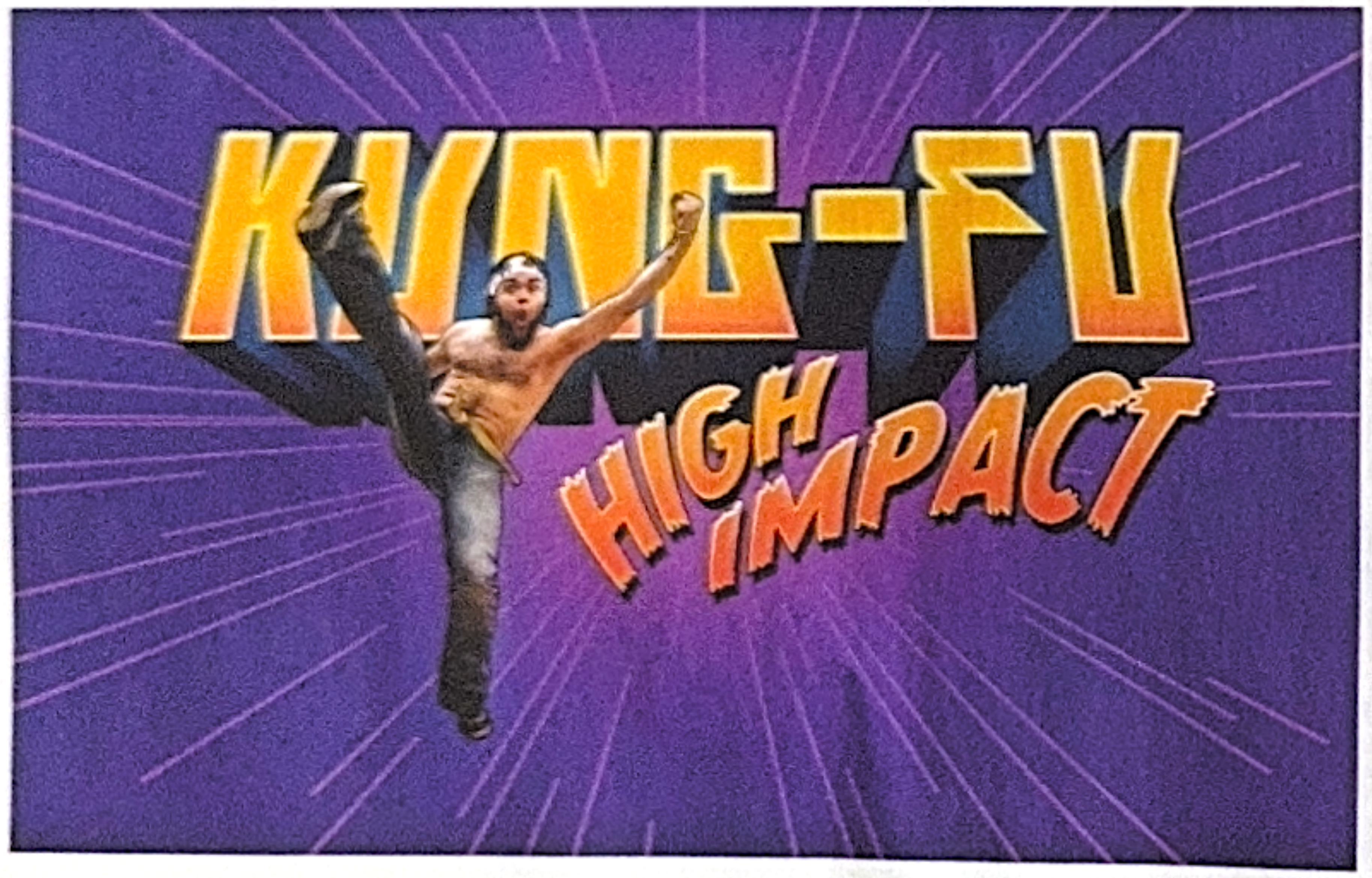
Videopelien julkaisutahti kiihtyy joulua kohti niin hurjaksi, etteivät kaikki lupaavatkaan pelit mahdu lehteen. Lisäksi osa peleistä saapuu liian myöhään, jotta niihin ehdittäisiin paneutua kunnolla. Tutustumme tässä muutamiin peleihin, jotka ilmestyvät kauppojen hyllyille marraskuun lopulla ja joulukuun aikana.

Nintendon hittikimara

Ei joulua ilman Mariota, vai pitäisikö sanoa Marioita. Nintendo luottaa tänä jouluna putkimieheensä niin vahvasti, että häneltä nähdään peräti kolme uutta peliä. Uudemman 3DS-käsikonsolin tarjontaa piristää kaksi eri Mariota: kolmiulotteisuutta hyödyntävä mutta vanhojen kaksiulotteisten Marioiden tyyliin luottava *Super Mario 3D Land* ja joulukuun alussa ilmestyvä *Mario Kart 7. 3D Land* on mainio joskin helpohko kokemus, ja *Kart*-sarjassa ei ole juuri nähty pettymyksiä koskaan aiemminkaan. Ei kahta ilman kolmatta, sillä Mario hypähtää myös uuteen yhteistyöhön Sonic-siilin kanssa: *Mario & Sonic at the London Olympics 2012* pohjustaa ensi vuoden olympialaisia.

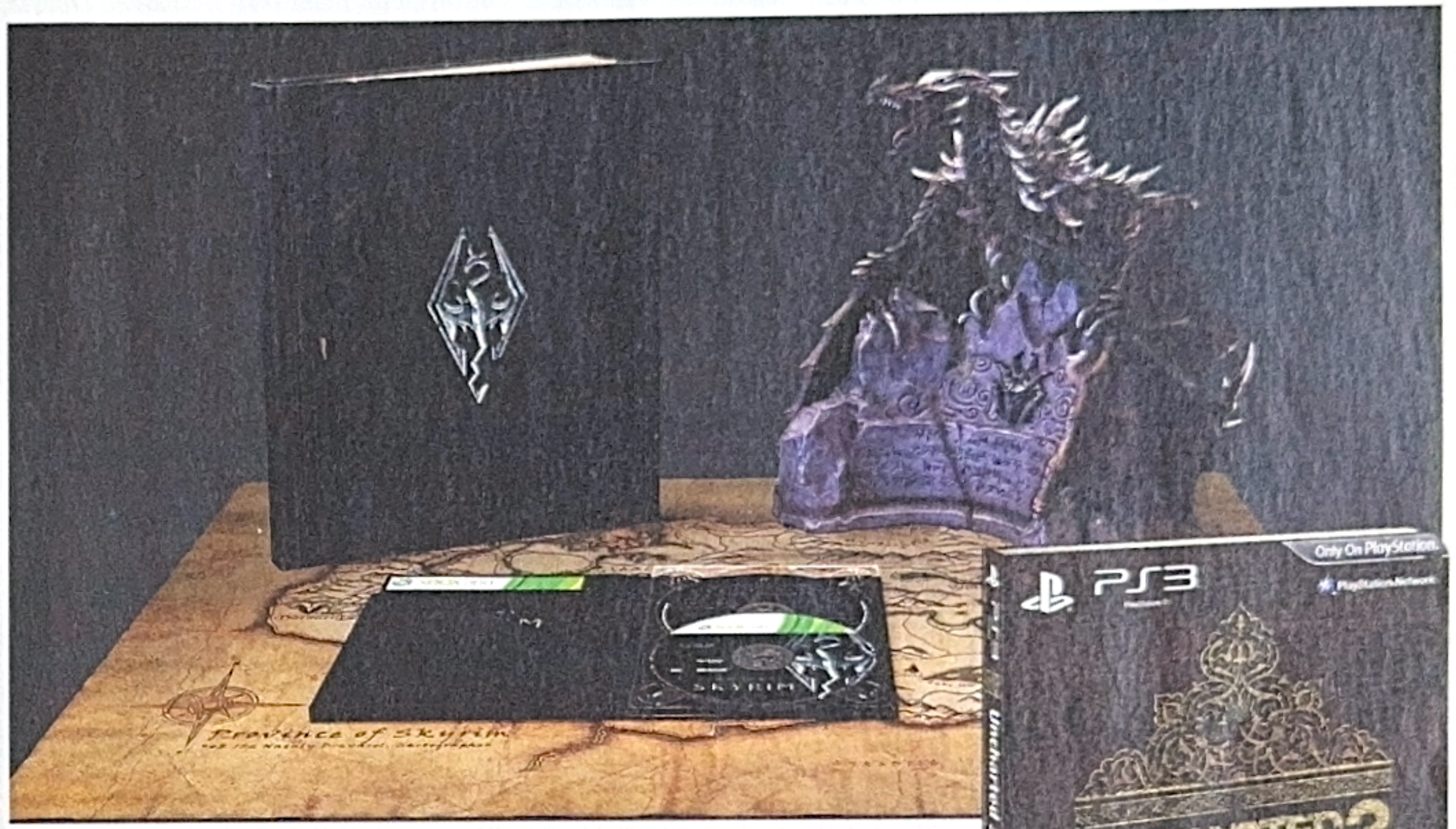
Toinen Nintendon luottosarjoista on *Legend of Zelda*, joka nähdään nyt toisen kerran Wii-konsolilla. *Skyward Sword* on aiempien *Zeldojen* tavoin suuri seikkailu, johon upottaudutaan tuntikausiksi, ja sarjan pelit ovat herättäneet lukemattomissa Nintendo-pelaajissa vuosikymmeniä kestävää fanitusta. Niinpä pelistä on tietenkin tarjolla myös keräilyversio, jossa on mukana koristeltu kullanvärinen Wii-ohjain.

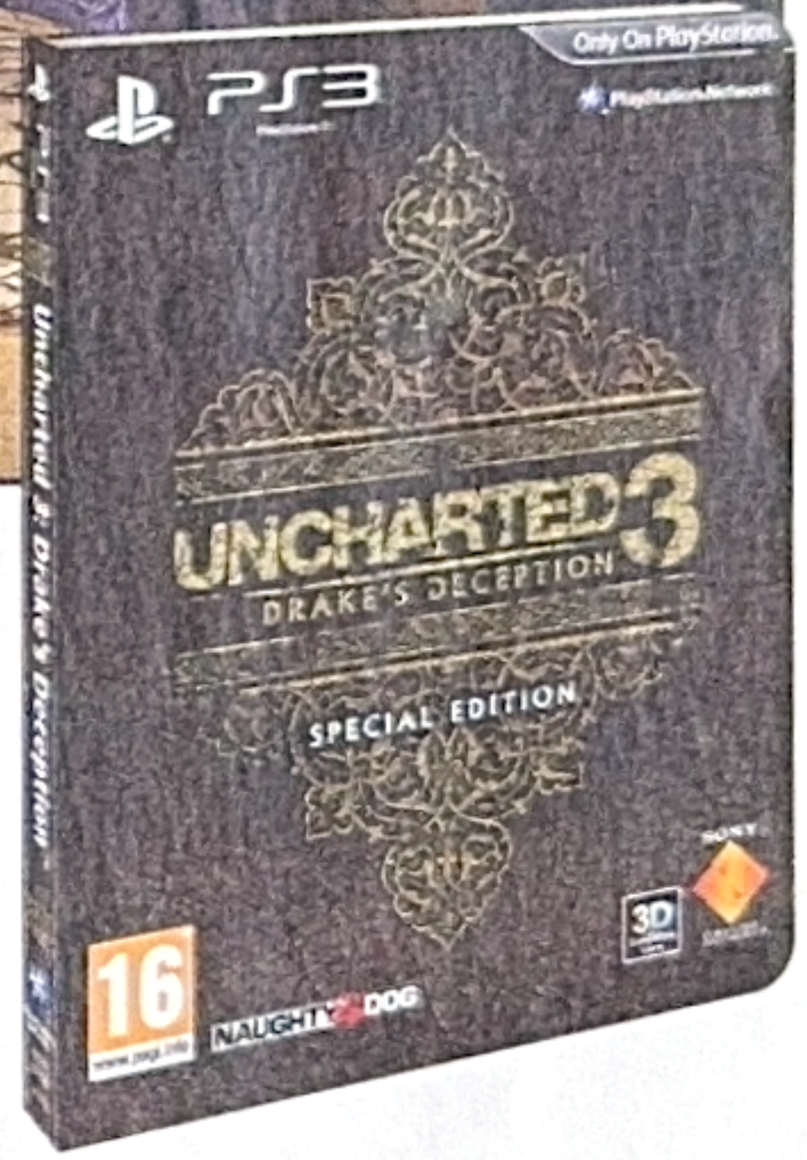




Kotimaista kungfua

Xbox 360:n liikeohjainkamera Kinect on käynyt kaupaksi, mutta lisää pelejä kaivataan. Aukkoa paikkaa oivasti suomalainen *Kung Fu High Impact*, jossa pelaaja pääsee huitomaan karateliikkeitä humoristisessa seikkailussa. Pahiksia voi kepittää kodista löytyvällä irtaimistolla, ja välillä poseerataan sarjakuvamaisia välivideoita varten. Peli julkaistiin aiemmin PS3:lle nimellä *Kung Fu Live*, mutta se on varmasti hauskempi Kinectillä, joka seuraa tarkasti pelaajan liikkeitä. Pelin takana on kotimainen Virtual Air Guitar Company, joka nimensä mukaisesti lähti pelialalle kehittämällä peliä ilmakitaroinnista.





Suuret seikkailut varttuneemmille

Kiireisempikin ehtii pelailemaan tavallista enemmän joululomalla, jos syömiseltä ja nukkumiselta nyt moiseen ehtii. Varttuneemmille pelaajille on mainostettu loppuvuodesta ison budjetin sotapelejä, mutta toimintaa on saatavana myös peleissä, joissa on muutakin kuin loputonta pyssynräiskettä. Loppuvuoden vakava ja synkeä fantasiapaukku himopelaajille on *Skyrim* (18+). Se on näyttävä matka maahan, jossa pelaaja pääsee leikkimään viikinkiä, kumoamaan simatuoppeja, kiipeilemään vuorille lumimyrskyssä, painimaan karhujen kanssa ja kaatamaan pelien hienoimpia lohikäärmeitä. Xboxille, PS3:lle ja pc:lle ilmestyneen pelin hienot maisemat tuovat mieleen syksyisen ja talvisen Suomen.

Jos jäätävä ilmasto ei innosta, PlayStation 3:n *Uncharted 3* (16+) tarjoaa sotapelien räiskeen sekoitettuna Indiana Jones -tyylin seikkailutarinaan. Pelien karismaattisimpiin sankareihin kuuluva veijari Drake lähtee tällä kertaa Saharaan etsimään kadonnutta kaupunkia.

Hobitit ja Potterit

Vuosikymmenen suuret fantasiasarjat eli *Harry Potter* ja *Taru sormusten herrasta* ovat tulleet jo päätökseensä valkokankailla, mutta pelejä pukkaa edelleen. Velhopoju seikkailee nyt uudessa *Lego Harry Potter Years 5–7* -pelissä, joka kattaa nimensä mukaisesti Harryn myöhemmät vaiheet. Tylypahkan kotiläksyt saavat siis jarrua muun muassa Voldemortin paluusta.

Sormustarusta taas nähdään uusi peli nimeltä *Lord of the Rings: War in the North*, joka poikkeaa tyyliltään muista viime vuosina nähdyistä sormuspeleistä, jotka seurailivat tarkasti elokuvien tarinaa. Gandalf vihjailee kirjassa, että Frodon kantaessa Sormusta Tuomiovuorelle rähinät olivat käynnissä myös Konnusta pohjoiseen, ja peli laajentaa tätä kirjoissa aivan epämääräiseksi jätettyä osaa kertomuksesta. Enintään kolmen pelaajan yhteispeliksi erityisesti tarkoitettu *War in the North* kertoo samoojan, haltian ja kääpiön taistosta pahuutta vastaan, mutta kannattaa todella huomata pelin 18+-ikäraja. Örkkien veri lentää siihen malliin, ettei uusi sormustelu sovi nuoremmille hobiteille.

ARVOSTELUT

alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

"PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!"

www.peliplaneetta.net.

On joulu tullut pelikauppaan

Joulu. Se on tällaiselle melkein nelikymppiselle aikuiselle kamalaa ja stressaavaa aikaa, vuoden juhlista pahin, valovuosien päässä syntymäpäiväangstista.

Joulun tulosta on toki muistutettu jo syyskuusta lähtien monta kertaa postiluukusta räpsähtävillä lelu- ja pelifirmojen kuvastoilla, mutta aivan viimeistään joulustressi alkaa DigiExpon tienoilla marraskuun alussa. Messukeskuksen ovella piti olla heti perjantaina ovien avautuessa, jotta ehtisi rauhassa ja pieteetillä katsoa läpi uudet pelit, kuten *Lego Harry Potter*, uusi *Zelda*, *Dance Central 2*... Lista on loputon. Vilustumisenkin uhalla päällystakissaan hikoillen aikuinen kahlaa poukkoilevien vaahtosammutinten seassa pelipisteestä toiseen.

DigiExpon jälkeen alkaa uusi kuumeinen luetteloiden selailu ja pelikauppojen ennakkotilausrumban tarkkailu. Lahjalista kasvaa yhä kasvamistaan.

Yleensä suhteellisen hiljaisen kesän jälkeen syksyn pelihyökyaalto on hillitön. Ei ole viikkoa, jolloin ei julkaistaisi jotain uutta, joko peliä tai pelilaitetta. Ja jos kävisi niin harvinaisesti, että jollain viikolla ei ole julkaisua, edellisen viikon ja tulevan viikon uutuuksia hypetetään kuitenkin täydellä voimalla oikealta ja vasemmalta. Ahnaat silmät ja korvat imevät itseensä kaiken sen tarjolla olevan informaation ja mainostuksen, eikä aikuisparan kukkarolla saisi olla pohjaa lainkaan.

Järkevyyden nimissä alkaa neuvottelu siitä, mikä peli on tärkein.

Ja vaikka kukkaro olisikin pohjaton – mitä se ei tietenkään ole – aikaa ei ole parhaimmillaankaan kuin se 24 tuntia päivässä. Järkevyyden nimissä alkaa neuvottelu siitä, mikä peli on tärkein. Syntyy hirvittävä eturistiriita, sillä kaikki tärkeäthän ovat yhtä tärkeitä. Ja eihän jouluksi tyhjänpäiväisyyksiä edes julkaista – sitä varten on kesä.

Lopulta on tehtävä raastavia ratkaisuja, kompromisseja, joita eivät lohduta kuin lupailut siitä, että myöhemmin ne saa sitten halvemmallakin ja lisäosat ovat samalla mukana. Sydäntä kuitenkin kylmää, kun joutuu panemaan pitkään odotettuja suosikkeja rinnakkain...

Siinä sivussa sitten miettii, mitä lapselle hankkisi joululahjaksi. Lapsi on onneksi helppo. *Pokémon* musta tai valkoinen ja uusin *Zelda* – niillä kuulemma pärjää pitkälle, eikä se *Zeldakaan* ole aivan pakollinen. Hyvillä mielin päätän lapsen ansainneen ainakin tunnin lisää peliaikaa ensi jouluna.

-KIRSI LINDH-MANSIKKA

ARVOSTELUASTEIKKO

★★★★★ PARAS
★★★★☆ LOISTAVA
★★★☆☆ HYVÄ
★★☆☆☆ HEIKKO
★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

ONLINE · KIROILU · KAUHU · VÄKIVALTA
SYRJINTÄ · SEKSI · HUUMEET · UHKAPELIT

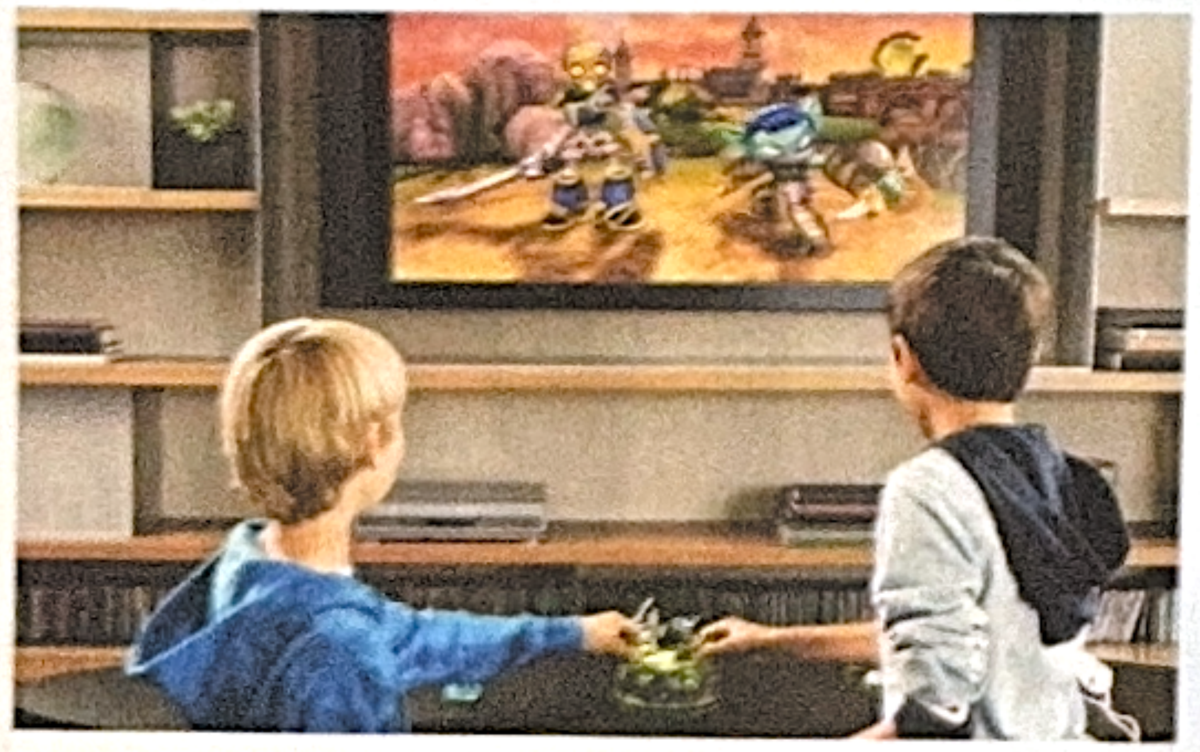
TELEVISIORUUDUN MOLEMMIN PUOLIN

Vanha tuttu Spyro-lohikäärme on viettänyt jokusen vuoden hiljaiseloa, mutta nyt tulta syöksevä sankarimme on palannut ja tuo mukanaan sankan joukon uusia ystäviään. *Skylanders: Spyro's Adventure* on monessa mielessä täysin uudenlainen Spyro-peli, mutta sen keskeisin idea on herättää maaginen seikkailu henkiin televisioruudun molemmin puolin. Pelin on nimittäin pakattu samaan pakettiin Voiman portaali -nimisen ohjaimen ja kolmen lelufiguurin kanssa, jotka ovat keskeisessä osassa suurta seikkailua.

Kun portaaliohjain on kytketty konsoliin, heräävät sille asetetut figuurit eloon *Skylandersin* pelimaailmassa. Toisin sanoen portaalilla vaihdetaan pelattavaa hahmoa, minkä ympärille koko peli rakentuukin. Skylanders-hahmoja on yhteensä yli 30 kappaletta, ja kolmen pelin mukana tulevan hahmon lisäksi puuttuvia voi ostaa erikseen hyvin varustetuista pelejä myyvistä tavarataloista. Täten itse Spyrokin on vain yksi hahmo muiden skylandereiden joukossa.

Mielenkiintoisinta kyllä, figuurit tallentavat niin hahmon nimen kuin matkan varrella ansaitut varusteetkin, minkä lisäksi ne toimivat pelin jokaisessa eri versiossa. Pelaajat voivat siis napata vaikkapa PlayStation 3 -versiossa pelaamansa figuurin mukaan kaverilleen, joka omistaa pelin Xbox 360 -konsolilla.

Klassisia luolastokoluamisia muistuttava peli on mukavan pirteä ja värikäs, ja sitä voi pelata joko yksin tai yhdessä kaverin kanssa. Pelaajat puolustavat Skylandin maailmaa Kaos-nimisen konnan joukoilta sankareidensa erikoiskyvyillä, kuten Spyron tulisella henkäyksellä tai kalamaisen Gill Gruntin vesitykillä. Sokkelohenkiset kentät sisältävät myös yksinkertaisia ja hauskoja pulmia, kuten avainten metsästämistä tai kanuunalla ampumista. Tämän lisäksi kenttiin on ripoteltu alueita, joille päästään vain tietyntyyppisillä Skylander-hahmoilla. Esimerkiksi Spyro voi avata taikatyypin skylandereille tarkoitettuja portteja, kun taas veijarimainen Trigger Happy edustaa tekniikkatyyppiä ja Gill Grunt vesityyppiä. Näiden lisäksi mukana on alueita, joiden viholliset ovat erikoisen herkkiä vaikkapa tulihyökkäyksille.



Skylanders siis hyödyntää erikoista figuuri-ideaansa erittäin kekseliäästi ja mukaansatempaavasti. Uusilla hahmoilla avattavien alueiden perältä löytyy hyödyllisiä esineitä ja varusteita, joilla voi kehittää omia sankareita entistäkin voimakkaammiksi ja kestävimmiksi. Vahvasta figuurinkeräysideastaan huolimatta on kuitenkin hyvä tietää, että pelin voi läpäistä alusta loppuun kolmella mukana tulevalla hahmolla. Tällöin koko pelikokemuksesta jää kuitenkin kokematta kohtalaisen kokoinen siivu, minkä takia *Skylandersin* omaperäisen hauska idea on samalla myös yksi sen kääntöpuolista. Jokainen uusi figuuri maksaa noin kymmenen euroa, mutta jokainen uusi lisäys toisaalta kasvattaa pelin elinikää entisestään.

Skylanders: Spyro's Adventure ei ehkä muistuta aiempia Spyro-pelejä, mutta se on ennen kaikkea hauska ja viihdyttävä seikkailu niin lapsille kuin lapsenmielisillekin. Kyseessä on ehdottomasti yksi tämän vuoden lastenpelirintaman kuumimmista tapauksista, joka on vieläpä lokalisoitu täysin suomeksi niin valikkoja kuin ääninäyttelyäkin myöten. Tasaisen varmaa laatua pukinkonttia ajatellen.

-VILLE ARVEKARI

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

+ Hauska ja toimiva figuurikonsepti...
− ...joka voi myös rajoittaa koko pelikokemusta.

ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, pc, Wii, 3DS

DISNEY-PUISTO PAHUUDEN VALLASSA

Disney Universen nimi pääsi hämäämään. Se ei ole juuri lopettelevan *Lego Universen* tapaan Lego-fanien kohtaamispaikaksi kehitetty nettipeli, vaan seurapelimäinen toimintahyppely Disney- ja Pixar-leffojen lavasteissa.

Ajatus kuulostaa hyvältä: tulevaisuuden super-Disneylandissä kävijät kokevat elokuvien tapahtumat itse, mutta sitten vieraita opastava tekoäly pimahtaa ja robotit käyvät hyökkäykseen. Järjestys palautetaan enintään nelján kaverin kera sohvalla istuen, ja vierailukohteina ovat esimerkiksi *Pirates of the Caribbean, Monsterit Oy, Aladdin, Liisa Ihmemaassa* ja *Wall-E*.

Disney Universe kahmii häikäilemättä vaikutteita hyviksi todistetuista hittipeleistä. Vaikka pahoja roboja vyöryy niskaan laumoina, toiminnan ja hyppelyn keskellä ei kukaan tipahda lopullisesti pois, vaan häviämisestä rangaistaan pistesaldon vähennyksellä. Niinpä koko ajan on käynnissä leikkimielistä kilpailua, joka hidastaa hieman etenemistä. Ehkä kaveria on hyvä tuupata taktisella hetkellä, jotta itse pääsee maaliin ensimmäisenä. Pistetili ja erilaiset minipelit ovat kuin *Mario Partysta*, ja kilpailuhenki ja hyppely *LittleBigPlanetista*. Osa kentistä on jopa melko kekseliäitä, eikä peli ole lällytason helppo, vaikka se onkin nuoremmille pelaajille suunnattu.

Koko ajan vain harmittaa se, kuinka paljon Disney-aiheesta ei ole saatu irti. Miksi pelihahmot ovat *LittleBigPlanetin* säkkipojan tai legoukon näköisiä heppuja, jotka vain naamioituvat Disney-hahmoiksi isot naamarit päässään? Olisi aika eri tunne ohjata kentässä Akua tai Mikkiä kuin sininaamaista kaveria, joka toljottaa Akumaskin nokan välistä. Vastaus on tietenkin tekemisen helppous ja laiskuus: kun kaikki hahmot näyttävät ja liikkuvat samoin, säästyy tekijöiltä paljon vaivaa. Entä missä ylipäänsä on Ankkalinna?

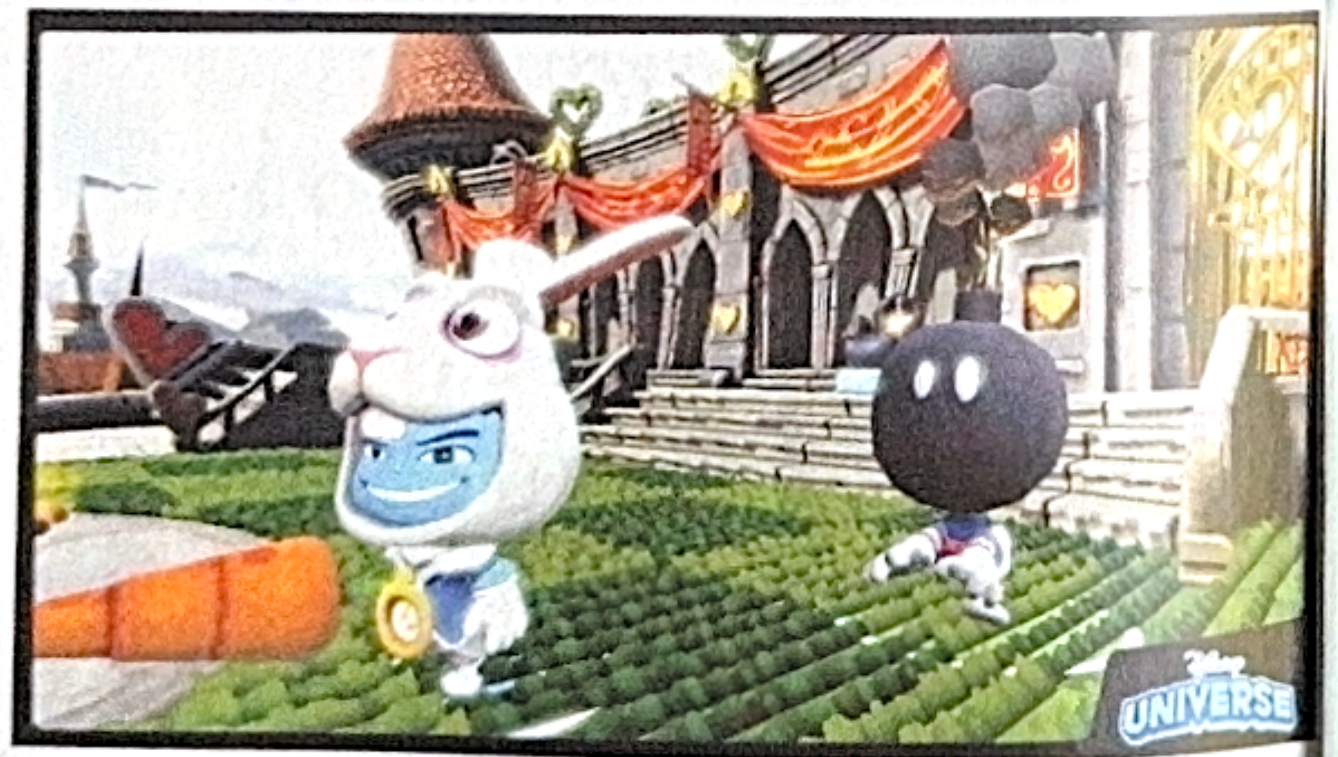
Vaikka *Disney Universe* tuntuu monin tavoin hukatulta mahdollisuudelta, se on kuitenkin lopulta pätevä seurapeli, joka on kehitetty moninpeli aidosti edellä. Uusien kenttien ja asujen avaamisesta on nimittäin tehty sen verran hidasta puuhaa, että vanhojakin kenttiä on pakko toistaa useampaan kertaan kaiken avaamiseksi. Jos talossa on useampia nuoria pelaajia, yhteisen hauskanpidon ja kilpahengen yhdistelmä pitäneekin pelin koneessa pitkälle joulunpyhien yli.

-JANNE PYYKKÖNEN

DISNEY UNIVERSE
★★★

+ Oiva seurapeli...
– ...hukkaa Disney-mahdollisuudet.

7
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, pc, Wii, PlayStation 3



ELÄIMET TUOVAT ELOA SIMSIIN

Oh hoh, *The Sims 3*:een saatiin lemmikkilaajennus. Kukapa olisi uskonut, paitsi ne, jotka pelasivat ensimmäisen ja toisen *Simsin* vastaavia lisälevyjä.

Vaikka *Lemmikkien* tulo ei siis yllätä, lisälevyn laatu säväyttää. Tämä on ehkä hauskin *The Sims 3* -laajennus tähän mennessä, vaikka se keskittyy elukoihin niin tiukasti, että mukana ei tule edes tavalliseen tapaan kunnon läjää uusia sim-vaatteita.

Sen sijaan paketissa on iso lauma eläimiä, jotka on jaettu kahteen luokkaan. Vähemmän huomiota vaativat eläimet, kuten matelijat, ovat kivaa rekvisiittaa, kun taas kissat, koirat ja hevoset ovat *Lemmikkien* pääosassa. Niitä hoidetaan, jalostetaan, koulutetaan ja seuraillaan, ja niitä voi pelata kuin muitakin sim-perheen jäseniä. Ne ovat myös niin yksityiskohtaisia, söpöjä ja elävän oloisia, että niiden pelkkä läsnäolo elävöittää *Sims*-arkea.

Kissat voi opettaa metsästämään pieneläimiä ja koirat kätkettyjä esineitä, mutta ne ovat molemmat pääasiassa vain hyvää seuraa. Useamman kissan saa toki viihtymään vain keskenäänkin niin, että on aivan sama onko omistajaa edes olemassa, kunhan ruokakuppi täyttyy tasaiseen tahtiin – ja tämähän on vain realismia. Hevosien kanssa voi harrastaa lisäksi ratsastusta ja kilpailuja, joista yritteliäs sim repii vaikka koko elantonsa. Hienona yksityiskohtana eläimillä on simien tapaan omat onnenpisteensä ja erikoispalkintonsa.

Paketin viimeistelee uusi maalaishenkinen kaupunki, jossa on runsaasti luontoa ja tyhjää tilaa eläinten telmimiskentäksi, joten edellisiin kaupunkilaajennuksiin kyllästyneet simittäjät pääsevät vihdoin pakoon ruuhkaa ja kiirettä.

-JANNE PYYKKÖNEN

THE SIMS 3: LEMMIKIT
★★★★

\+ Todella hienot eläimet...
– ...eikä muuta.

12

ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: pc

SARJISNALLE JUNNUSEIKKAILUSSA

Muistan Maailman vahvimman nallen eli Bamsen jo omilta lapsuusvuosiltani, eikä ihme, sillä ruotsalaisperäinen sankari on seikkaillut sarjiksissa jo 1960-luvulta lähtien. Nyt jymyhunajaa litkivä karhu etsii merirosvoaarretta perinteisessä mutta melko mukavassa lastenpelissä. Mukana ovat tietysti kaverit Pomppu ja Kilpinen.

Bamse ja merirosvoaarre on tyyliltään tuttu kenelle tahansa lastenpelejä aiemmin pelanneelle: on helppo pelkästään hiireen pohjaava ohjaus, toistuvia minipelejä, piirrettyä taidetta ja suomeksi puhuttuja repliikkejä. Ratkaisut ovat ehkä turvallisia, mutta ei peliä voi oikein moittiakaan. Bamse ja kumppanit ovat tasan itsensä näköisiä, ja pelin taide on muuten eloisaa ja värikästä. Minipelit ovat niin selkeitä, ettei niihin tarvitse oikeastaan minkäänlaisia ohjeita, vaikka nuoremmille riittääkin ajatustyötä.

Bamse-pelin erottaa edukseen sen tarina. Nalle ei vain haahuile ympäriinsä, vaan merirosvosaaren tarina etenee oikeasti ja vieläpä melko nopsaan. Lopussa on vieläpä bamsemainen opetus siitä, mikä on elämässä oikeasti tärkeää. Moitteita tulee pelin lyhyydestä: stoori on ohi niin nopeasti, että jymyhunajan käyttö ja Kilpisen kilvenkaivelut nähdään vain kerran kukin, eikä läpipeluun jälkeen saarella voi edes leikkiä vapaasti aloittamatta uutta peliä. Eipähän ehdi junnu ainakaan kyllästyä.

-JANNE PYYKKÖNEN

BAMSE JA MERIROSVOAARRE
★★★

\+ Aito Bamse-tunnelma...
– ...mutta liiankin tiivis kokemus.

3

ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: pc, Mac

Tilaa uudistunut Anime!

SAAT ANIME-DVD-BOKSIN KAUPAN PÄÄLLE!

ANIMELEHTI.FI/TARJOUS

JA TANSSIKÄSI HEILAHTAA

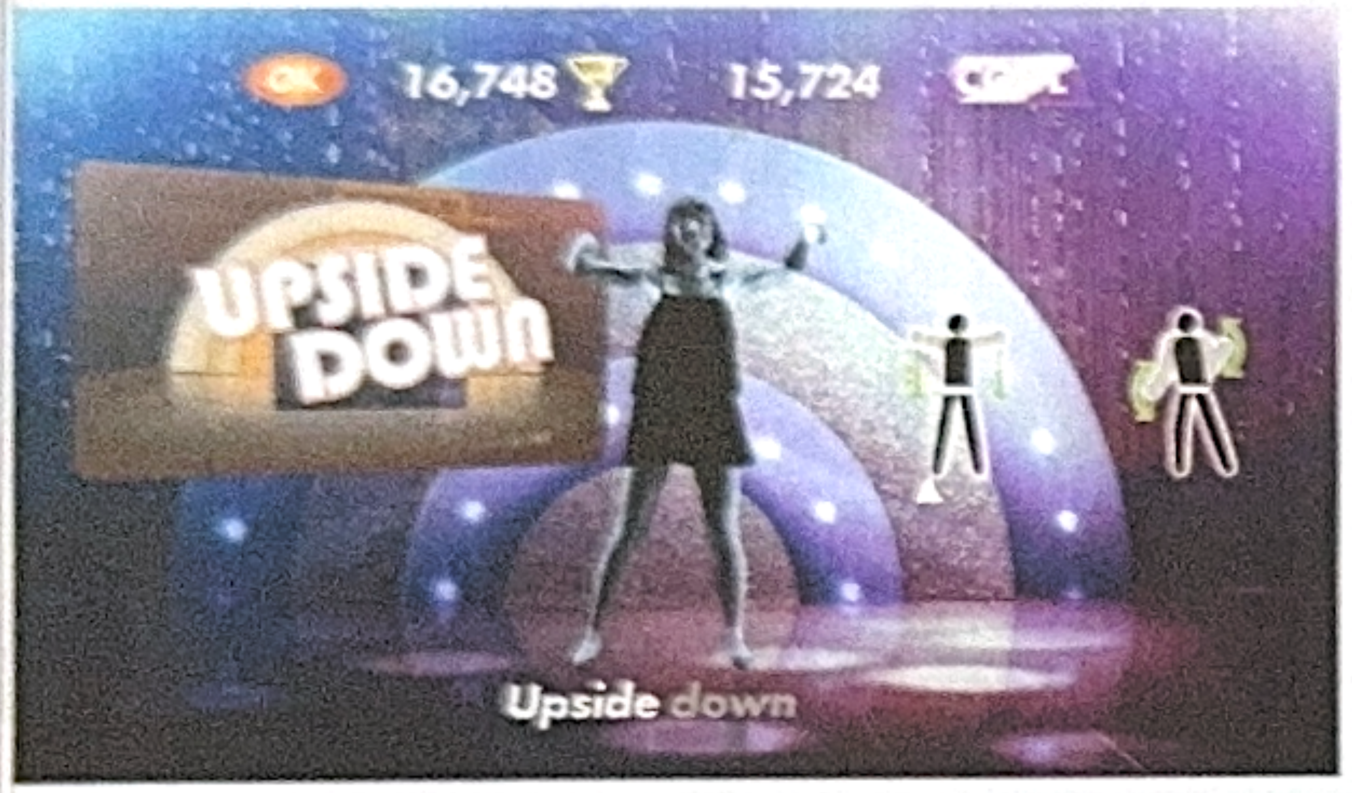
SingStar on PlayStationin tunnetuimpia pelisarjoja, joka kaivetaan jossain muodossa esiin illanvietossa toisensa jälkeen. Vaikka viime vuonna julkaistu *SingStar Dance* sisälsikin rytmistä liikehdintää laulun tueksi, on *DanceStar Party* selvästi suunniteltu täyttämään aukkoa PlayStationin bilepaletissa.

DanceStar Partyssa onkin nimensä mukaisesti reippaasti hyväntuulista bilefiilistä. Peliin voi enimmillään ottaa mukaan 20 pelaajaa, jotka vuorottelevat paikkaa olohuoneen estradilla. Ruudulla näkyy mallia näyttävien tanssijoiden lisäksi kappaleen oma musiikkivideo, ja kahden pelaajan samanaikaisessa pelissä osa liikkeistä on selvästi suunniteltu luomaan yhteisen koreografian tuntua samojen liikkeiden toistamisen sijaan. Pelin ulkoasu on siloteltu, ja oikeiden tanssijoiden liikkeet ovat luonnollisesti huomattavasti eloisampia kuin keinotekoisilla virtuaalihahmoilla.

Move-liikeohjaimen ja PlayStation Eye -kameran vaativa peli myös tallentaa tanssiesitykset videolle, ja omia liikkeitään voi halutessaan jakaa pelaajayhteisölle tai kavereilleen Facebookin ja Twitterin välityksellä. Tanssistudiossa taas voi luoda kokonaan omia koreografioitaan, mikäli pelin valmiit sovitukset eivät tyydytä.

Move-kapulan ja kameran yhdistelmä seuraa pelaajien liikkeitä kohtuullisella tarkkuudella, mutta etenkin helpommilla tasoilla sinne päinkin menevä suoritus riittää hyvään tulokseen. Toisaalta tämä on myös *DanceStar Partyn* etu, sillä suorittamisen sijaan keskiöön nousee hauskanpito ja yhdessä juhliminen.

-JUKKA MOILANEN

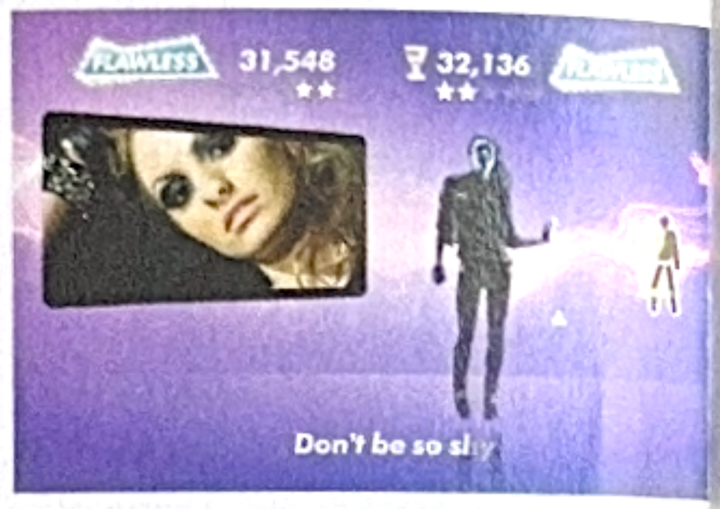


DANCESTAR PARTY

➕ Hyväntuulinen bilefiilis porukassa...

➖ ..mutta yksin pelatessa viehätys rapisee helposti.

12 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: PlayStaton 3 Move



JUHLIEN TYLY LOPETTAJA

Save the World on jatkoa *Start the Partylle* ja edeltäjänsä tapaan suunnattu koko perheelle. Peli hyödyntää arvatenkin PlayStation Movea, mutta kuinka hyvin?

Minipeleihin kuuluu pomminpurkua, mutanttipiraijoiden ammuskelua ja haaksirikkoutuneiden sukeltajien pelastamista, noin esimerkiksi. Moven kameran kautta pelaajan naama ja vartalo ovat menossa mukana. Se olisi tuntunut ihmeelliseltä joitakin vuosia sitten, mutta ei riitä enää.

Minipelit ovat hauskoja muutaman kerran, mutta puuduttavat pahasti pidemmän päälle. Jos haluaa pitää kaverit kylässä pidempään, kannattaa varata jokin toinen peli. Tai varautua kavereiden lähtöön.

Hyvä uutinen on, että peli vaatii vain yhden Move-ohjaimen, vaikka pelaajia olisikin useampi. Toisena ohjaimena voi käyttää vaikkapa tavallista DualShockia. Huono uutinen on sen sijaan se, että tämä tarkoittaa jatkuvia vuoronvaihtoja minipeleissä. Valitettavasti mukana ei ole nettitukea edes pistetilastojen muodossa, mikä tuntuu laiskalta ratkaisulta.

Start the Party: Save the World ei vakuuta. Kun tehtäviä on vain kaksikymmentä ja pelimuodoissa ei ole vaihtelua, kolmenkymmenen euron hintalappu tuntuu suolaiselta. Peli olisi ollut parasta julkaista netin kautta PlayStation Networkissä, jos ollenkaan.

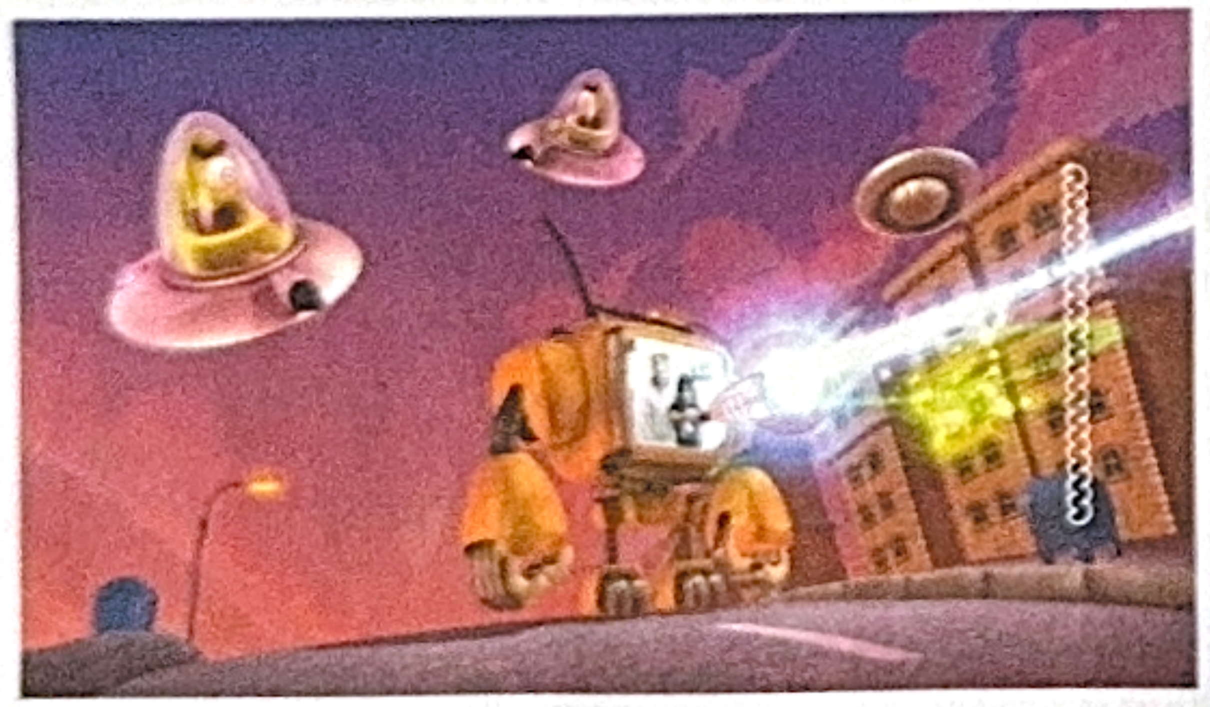
-SIMON ELO

START THE PARTY: SAVE THE WORLD

➕ Rentoa ajanvietettä...

➖ ...mutta erittäin lyhyt kesto.

7 **ELINIKÄ:** Lyhyt
PELIKONEET: PlayStation 3 Move



HALKI, POIKKI JA PINOON

Muistatko *Sports Championsin?* PlayStation Moven julkaisupelissä pelattiin useita urheilulajeja yhdellä tai kahdella Move-ohjaimella. Miekkailu ja jousipyssyllä ampuminen olivat parhaasta päästä, ja niistä muodostuukin uuden *Medieval Movesin* perusta.

Pelaaja on nuori poika Edmund, jonka täytyy palauttaa ilkeän Morgrimmin varastama amuletti. Ilman talismaania Edmundista tulee luuranko, ja niinhän siinä juuri käy.

Medieval Movesia voi pelata yhdellä ohjaimella, mutta suositeltavaa on käyttää kahta ohjainta, jolloin vasemman käden ohjain on kilpi ja oikeassa on miekka. Näiden lisäksi käytetään esimerkiksi jousipyssyä, joka toimii kuin oikeassa elämässä. Heittotähtien viskaaminen tuntuu siltä kuin heittäisi frisbeetä.

Pelattavuus toimii varsin hyvin, mutta koko peli etenee kuin raiteilla. Pelaaja ei siis voi päättää muuta kuin suunnan, mihin Edmund etenee. *Medieval Moves* myös toistaa itseään sen jälkeen kun ohjaamisen alkuinnostus on laantunut. Ja kyllähän siinä kädetkin väsyvät.

Raiteilla etenemisen vastapainoksi toivoisi huikaisevaa ulkoasua, mutta sitä ei nähdä, vaikka sarjakuvamaiset hahmot ihan hauskoja ovatkin. *Medieval Moves* ei koskaan puhkea täysin kukkaan. Moninpelaajille tiedoksi, että minipelejä voi pelata jaetulla ruudulla.

-SIMON ELO

MEDIEVAL MOVES

➕ Toimiva pelattavuus...

➖ ...mutta toistaa itseään.

7 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: PlayStation 3 Move

TERVETULOA KÖPIKSEEN

Carnival Island on hyvän mielen minipelikokoelma, joka on täynnä vanhan kansan tivolimuistoja. Pelaaja on nuori tyttö tai poika, joka on saanut taikalipun tivoliin. Peli huokuu Kööpenhaminan tivolin tunnelmaa.

Pelaaja voi valita itselleen eläimen, joka seuraa häntä ympäri tivolia kannustaen ja mutustaen kakkuja. Hullunkurisen outoa, mutta tämä juonenpoikanen on ainoastaan sitä varten, että pelaaja avaa uusia minipelejä samalla, kun palauttaa tivolin uuteen uskoon.

Kuten odottaa saattaa, Move-ohjaimella pelattavat minipelit ovat perinteistä tivolikamaa. Pelaaja esimerkiksi heittää rengasta pulloihin, viskaa kolikkoa ja keilaa pallolla. Ne tuovat hyviä muistoja mieleen ja jäljittelevät pelattavuudeltaan esikuviaan varsin mainiosti.

Pelaaminen vaikeutuu vähitellen, sillä mikä alkoi pallon heittämisenä aukkoon, vaikeutuu kun siihen otetaan mukaan käärmeet. Pistelaskun katsominen on pidemmän päälle kyllästyttävää, kun lataustaukoja on vähän väliä. Onneksi mausteena on PlayStation Eyen käyttö – nyt saa vanhan maailman tivolikuvia ilman, että täytyy lähteä kotisohvalta.

Minipelit ovat varsin mukavan näköisiä. Välivideot muistuttav erehdyttävästi animea hahmoje ilmeitä myöten. Äänimaailm toistaa itseään, joten varauc kuuntelemaan runsaasti lasten naurua ja eläinten ääniä.

Carnival Island tuskin kiinnostaa yli kymmenvuotiasta kovin pitkään, mutta lapsiperheelle tivolimaailma on sopivan pehmeä lasku Move-ohjaimen maailmaan.

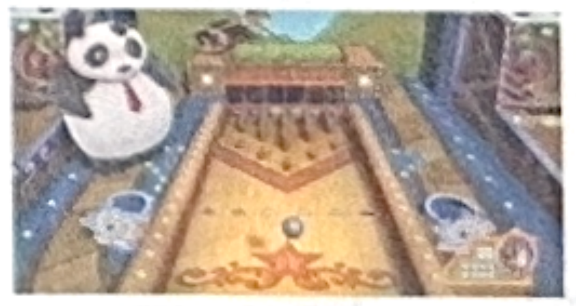
-SIMON ELO

CARNIVAL ISLAND

➕ Miellyttävä tivolielämys...

➖ ...mutta vain nuorimmille.

3 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: PlayStation 3 Move



WRC 2

☆☆

+ Monipuolinen uratila

– Ajotuntuma, viimeistelemättömyys, erikoiskokeiden suunnittelu

3

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, pc

KIERRÄTYKSEN MAKUA

Italialaisen Milestonen viime vuonna julkaisema virallinen *WRC*-rallipeli saa jatkoa tänä vuonna, kun *WRC 2* huristelee kauppoihin. Valitettavasti peli ei ole vuodessa juurikaan parantunut, vaan ykkösosan suurimmat ongelmat vaivaavat yhä.

Suhteellisen monipuolisessa uratilassa pelaaja perustaa uuden tallin ja koettaa nousta sillä pohjamudista aina WRC-sarjaan asti. Pieninä viilauksina talliin voi nyt palkata mekaanikkoja sekä managerin auton kehitystä ja sponsorisopimuksia hoitamaan, mutta muuten meno on varsin tuttua viime vuoden peliä pelanneelle.

Pelin ajotuntuma on edelleen varsin kummallinen, ja autojen fysiikanmallinnus on kehnosti toteutettu. Tuntuma tiehen on lähes olematon varsinkin näppäimistöllä tai padilla ajettaessa. Ratilla pelaaminen on sentään edes hiukan paremmin toteutettu, mutta silti autojen tuntuma jää varsin epärealistiseksi.

Mukana on jälleen runsaasti erilaisia autoluokkia rallimaailmasta ja WRC-kauden kaikki 13 rallia. Harmittavasti myös suurin osa erikoiskokeista on otettu suoraan edellisvuoden pelistä. Niinpä tiet ovat edelleen melkoisen leveitä, ja nopeita rallipolkuja on mukana valitettavan vähän. Erikoiskokeiden toistavuutta lisää myös se, että saman rallin sisällä ajetaan usein vain muutamaa pätkää ristiin rastiin.

Kokonaisuutena *WRC 2* tuntuu myös hiukan hiomattomalta ja teknisesti vanhentuneelta. Niinpä peliä ei voi oikein suositella kuin kovimmille rallifaneille, joilta edellisvuoden versiota ei vielä hyllystä löydy.

-MATIAS KAINULAINEN

TANSSIJALKA VIPATTAA

Musiikkipeleistään tunnetun Harmonix-studion *Dance Central* on eräs Kinectin menestyksekkäimpiä pelejä, joten jatko-osan saapuminen olikin odotettua. *Dance Central 2*:n idea on ensimmäisen pelin tapaan varsin yksinkertainen. Pelaajien tarvitsee vain peilata ruudulla näkyvien virtuaalitanssijoiden liikkeitä Kinectin edessä. Tällä kertaa tarjolla on kuitenkin aiempaa monipuolisempi pelikokemus.

Yksi isoimmista ja toivotuimmista uudistuksista on mahdollisuus pelata samanaikaisesti kaverin kanssa. Kaksinpeli onnistuu sekä yhteistyönä että vastakkain, eikä pelaajien tarvitse enää vaihtaa tanssivuoroja, mikäli tila riittää kahden tanssijan samanaikaiseen heilumiseen Kinectin edessä.

Pelin mielekkyyttä on lisätty myös Crew Challenge -pelitilalla, jossa pelaajat voivat yksin tai yhdessä ottaa vastaan pelin tanssiryhmien haasteet. Haasteissa kerätään tähtiä tanssimalla kappaleiden tahtiin, ja tietyn tähtimäärän saavuttaminen avaa ryhmän loppuhaasteen. Haastetila ei yllä musiikkipelien uratilojen huipulle, mutta se tuo lisää saavutuksen tunnetta etenkin yksinpelaamiseen.

Dance Central 2 toimii mainiosti tanssipelinä, sillä Kinectin liikkeentunnistuksen tarkkuus riittää tarpeeksi yksityiskohtaisten liikkeiden tunnistamiseen, ja mukana on aimo valikoima tuoreita ja vanhempia tanssihittejä. Bilepelinä se on kuitenkin haastava, sillä hiki alkaa virrata jo muutaman kappaleen jälkeen. Mukana onkin myös kuntoiluun suunniteltu pelitila, jonka voi helposti kuvitella korvaavan tavanomaiset jumppavideot.

-JUKKA MOILANEN

DANCE CENTRAL 2

★★★★

+ Kaikin puolin edeltäjäänsä parempi
– Yksinpeli kaipaisi enemmän kannusteita

12

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

KINECTIMALSIN PERHE KASVAA NALLEILLA

Lapsille suunnattu *Kinectimals* lukeutui vuoden takaisen Kinect-liikkeentunnistuslaitteen julkaisupelien parhaimmistoon. Peli vetosi kohdeyleisöönsä värikkäällä ulkoasulla, vaivattomalla keholla pelaamisella ja söpöillä kissaeläimillä, joita hoivattiin virtuaalilemmikkeinä.

Lisäosa *Kinectimals: Now with Bears!* jatkaa siitä, mihin edellinen jäi. Nyt virtuaalilemmikkikatras kasvaa karhueläimillä. Suloisia nallepentuja on aina pandoista jääkarhuihin sekä harmaa- ja mustakarhuista kanelikarhuihin. Lisääkin saa suoriutumalla haasteista.

Kun suosikki on valittu, alkaa seikkailu uudella pelialueella. Pelaamineen tapahtuu luontevasti liikkeentunnistuksella ilman ohjainta. Kädenliikkeillä esimerkiksi paijataan ja ruokitaan lemmikkiä. Pääpaino on kuitenkin yhteisessä telmimisessä, mikä tarkoittaa hauskojen minipelien pelaamista.

Tarjolla on esimerkiksi kalastusta, puihin kiipeilyä, jongleerausta, pallon potkimista ja leikkimistä leluilla, kuten radio-ohjattavilla autoilla.

Pelaaminen on lystikästä, menevää ja melko yksioikoista. Suomenkielistä käännöstä jää kuitenkin yhä kaipaamaan, sillä nyt junioreiden on vaikea saada söötistä tarinasta selkoa. Aikuisten apua siis tarvitaan paikoin, jolloin myös vanhemman on helppo koukuttua minipelien testaamiseen.

Kinectimals: Now with Bears! on hankittavissa levyversiona, jolloin mukana tulee myös alkuperäinen *Kinectimals*-peli. Sen omistajat voivat puolestaan hankkia lisäosan digitaalisesti ladattavana. Molemmissa tapauksissa rahoilleen saa riittoisasti vastinetta.

-JOHANNES VALKOLA

KINECTIMALS: NOW WITH BEARS

★★★★

+ Hauskaa ja menevää keholla pelaamista...
– ...joka kaipaisi suomenkielistä toteutusta.

12

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

KUVANKAUNISTA TASOLOIKKAA

Rayman on viime vuosina viihtynyt enimmäkseen hupaisasti raivoavien jänöjussien parissa, mutta uusimmassa omassa pelissään raajaton sankari palaa elementtiinsä. *Rayman Origins* on henkeen ja vereen täysiverinen tasoloikka – vieläpä kaksiulotteinen sellainen –, joten mikäpä sen mukavampaa, että kyseessä on yksi lähivuosien viihdyttävimmistä ja kauniimmista lisäyksistä klassiseen lajityyppiin.

Rayman Originsissa pistää väkisinkin silmään sen kuvankaunis ulkoasu. Kirkkaat värit ja terävät yksityiskohdat tuovat persoonalliset hahmot ja maailmat eloon kuin lumoavan piirroselokuvan.

Peli noudattaa tuttua kaksiulotteista tasohyppelykaavaa, jossa kerätään esineitä ja pelastetaan kaapattuja ystäviä. Monivivahteista ja kekseliäitä oivalluksiakin sisältävää kenttävalikoimaa tahkotessa Rayman tottelee ohjaimen komentoja ihastuttavalla tarkkuudella, mikä onkin tarpeen pelin edetessä kohti haastavampia koitoksia.

Pelissä on loputon määrä elämiä, ja vaikeustasokin nousee juuri sopivalla tahdilla, joten eteneminen pysyy aina sujuvana. Hahmot eivät myöskään turvaudu erikoistarvikkeisiin, vaan oppivat matkan varrella kaikki tarvittavat taidot, kuten vaikkapa uimisen ja kutistumisen.

Mikä parasta, mukaan voi liittyä yhteensä neljä pelaajaa, joten vaikeissa tilanteissa on helppoa liittyä mukaan ja auttaa pelaamisessa. Vastaavasti hauskojen läimäytysliikkeiden ansiosta muiden pelaajien kiusaaminen ja härnääminen on ratkiriemukasta.

Rayman Origins on upea ja mukavasti pelattavaa sisältävä tasoloikka, joka muistuttaa, etteivät kaksiulotteisten tasoloikkien kunnianpäivät suinkaan ole takanapäin.

-VILLE ARVEKARI

RAYMAN ORIGINS

★★★★★

\+ Tarkka ohjaus ja monivivahteiset kentät

\+ Piirrosmainen ilme ihastuttavan värikäs ja kirkas

7 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, Wii

SONIC ON PALANNUT

Sonic on juhlimassa 20-vuotissynttäreitä ystäviensä kanssa, kun erikoinen madonreikä aukeaa ja tempaisee kaikki muut ajan tuolle puolen. Etsiessään ystäviään Sonic tapaa nuoremman itsensä, niin sanotun klassisen Sonicin.

Näin alkaa *Sonic Generations*, sinisen siilin tapa juhlia kaksikymmenvuotista taivaltaan. *Generationsissa* on kenttiä Sonicin historian kolmelta kaudelta Megadrivelta, Dreamcastilta ja niin kutsutulta modernilta ajalta. Jokainen kenttä jakautuu kahteen osaan. Ensimmäinen on klassisen Sonicin kaksiulotteinen versio, toinen modernin Sonicin kolmiulotteinen.

Seikailu alkaa vanhasta suosikista Green Hill Zonesta, joka näyttää värikkäämmältä ja elävämmältä kuin koskaan. Taustalla soivat klassikkokappaleiden erinomaiset uudelleentulkinnat. Klassisen Sonicin ohjattavuus muistuttaa erittäin onnistuneesti Megadrive-ajan pelejä.

Moderni Sonic osaa useampia temppuja, kuten ketjuttaa hyökkäyksiä, mutta pelasi kummalla Sonicilla tahansa, meno on sujuvaa ja nautinnollista. Huonosta pelattavuudesta johtuvia äkkikuolemia ei tule. Pelatessa tulee yksinkertaisesti hyvä olo.

Generationsin kaltaista peliä sarjan fanit ovat odottaneet pitkään. Tältä Sonic tuntuisi, jos pelisarja alkaisi tänä päivänä, sillä se on nopea, sujuva ja komea – aivan kuin silloin kaksikymmentä vuotta sitten.

-SIMON ELO

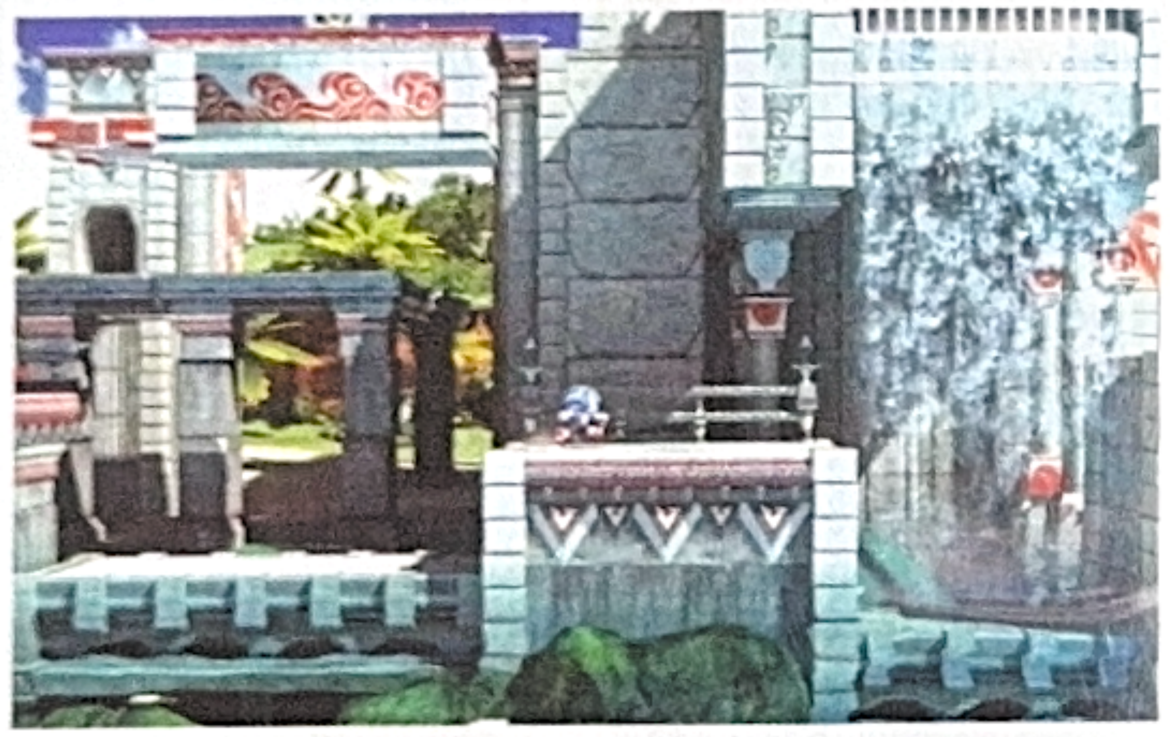
SONIC GENERATIONS

★★★★★

\+ Onnistunut pelattavuus ja ulkoasu

– Olisi kaivannut enemmän lisämateriaalia

3 **ELINIKÄ:** Pitkä
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, 3DS, pc



MUTANTTIVAARA!

Marvelin sarjakuvien suositusta Ryhmä-X-mutanttiryhmästä on nähty vuosien varrella monia pelejä. Uusin niistä on *X-Men: Destiny*, joka on luonteeltaan toiminnallinen kevytroolipeli. Pelaaja ei itse pelaa tunnetuilla supersankareilla, vaan valitsee hahmonsa alun kolmesta nuorukaisesta, joiden mutanttivoimat heräävät mutanttien ja ihmisten välisten rauhanomaisten suhteiden juhlaan tehdyssä terrori-iskussa.

Mutanttivoimansa voi myös valita kolmesta eri tyypistä, ja voimiaan voi kehittää pelin edetessä kerättävän kokemuksen kautta. Lisäksi pelin aikana voi kerätä erilaisia X-geenejä, joiden avulla hahmolleen voi antaa tunnettujen mutanttien voimia, kuten vaikkapa Wolverinen parantumiskyvyn tai Jäämiehen jääkehon. Apuna ovat myös erilaiset tunnettujen sankareiden asut, joista saa jokaisesta omat bonuksensa.

Tarinan edetessä tehdään muutamia valintoja, jotka ratkaisevat, seikkaileeko oma mutantti Ryhmä-X:n vai Magneton johtaman Mutanttien veljeskunnan riveissä. Tämä vaikuttaa lopputkaisuun ja joihinkin tehtäviin, muttei mitenkään merkittävästi. Valinnoilla ei loppujen lopuksi ole siis kovinkaan isoa merkitystä.

Peli kuitenkin kaatuu tekniseen toteutukseensa. Se yksinkertaisesti näyttää huonolta ja tuntuu keskeneräiseltä. Ääninäyttely on surkeaa, vastustajat ovat käytännössä samoja lähes läpi koko pelin ja pituuttakin löytyy vain noin viisi tuntia. Pelin aihe ja idea ovat kiinnostavia, joten on harmi, ettei niiden ympärille ole saatu rakennettua parempaa peliä. Osta pelin hinnalla mieluummin vaikka *Ryhmä-X*-sarjakuvia.

-MIIKA HUTTUNEN

X-MEN: DESTINY
★

+ Mutanttivoimien kehittäminen on hauskaa...
– ...mutta pelaaminen ei.

16
ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Wii, DS, Xbox 360, PlayStation 3

EPÄONNISTELUT HÄMISTELY

Spider-Man: Edge of Time tuhoaa oikeastaan kaiken, mikä sitä edeltävässä, saman Beenox-pelistudion tekemässä *Spider-Man: Shattered Dimensionissa* oli toimivaa.

Spider-Man: Edge of Timessa on kaikki heikompaa kuin edeltäjässään. Juoni on todella typerä, silkka tekosyy seikkailla kahdella eri Hämiksellä kahdessa eri ajassa. Vaan eipä aikakaudella niinkään ole väliä, sillä niin nykyisyydessä kuin tulevaisuudessakin näyttää pelissä aivan samanlaiselta. Kaikkialla on käytäviä, joita pitkin juostaan, ja siinä samalla mätkitään pahiksia, kunnes ne katoavat ruudulta. Aina välillä tullaan isompaan halliin, jossa sitten mätkitään suuremmissa erissä tulevia pahiksia, kunnes ne katoavat savuna ilmaan. Välillä voi Hämikselleen ostaa uusia hyökkäys- ja puolustuskykyjä, mutta niitä ei tarvitse käyttää, vaan silkalla napin rämpyttämisellä pärjää hyvin.

Shattered Dimensionissa oli omat ongelmansa kamerakulmissa ja seitillä paikasta toiseen siirtymisessä. *Edge of Timessa* liikkuminen on vielä huomattavasti epätarkempaa, ja seittiveikko juuttuu joskus jopa taustan grafiikoihin kiinni. Silloin on pois päästäkseen annettava vastustajien mätkiä itsensä hengiltä, jotta peliä voi sitten jatkaa edellisestä tallennuspisteestä. Tallennuspisteitä on onneksi todella paljon. Osittain myös tästä syystä peli on todella helppo, ja vähänkin enemmän pelannut tahkoaa sen läpi noin kahdeksassa tunnissa.

Edge of Timea voi suositella vain intohimoisimmille Hämähäkkimiesfaneille, ja heillekin varauksin.

-JARKKO FRÄNTTILÄ

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
★

+ Hämis on hieno hahmo
– Oikeastaan kaikki muu

3
ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, 3DS, Wii

YÖN SYNKKÄ RITARI ON ENTISTÄ PAREMPI JA SYNKEMPI

Parin vuoden takainen *Batman: Arkham Asylum* osoittautui yhdeksi kaikkien aikojen parhaista sarjakuviin perustuvista peleistä, ellei jopa parhaaksi. Tämä yllätti kaikki, ja niinpä odotukset jatko-osan suhteen ovat olleet ymmärrettävän korkealla. Pelaajien iloksi voidaan todeta, että jatko-osa *Arkham City* ei ole ainoastaan yhtä hyvä kuin alkuperäinen, vaan myös parempi.

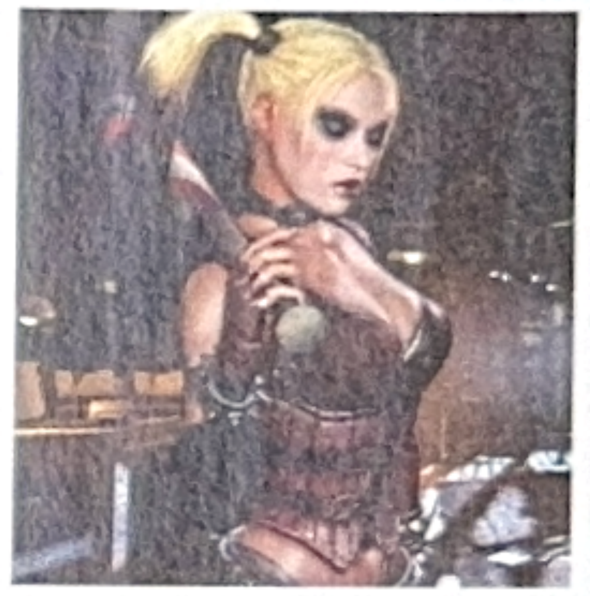
Tällä kertaa Lepakkomies seikkailee vanhan Gothamin suljetussa kaupunginosassa, joka on muutettu suureksi avovankilaksi, jossa rikolliset ja superroistot saavat riehua lähes mielensä mukaan. Taustalla vaanii myös suurempi paha, ja vain Lepakkomies voi estää asioiden luisumisen kaaokseen.

Lepakkomiehellä on edelleen käytössään lukuisia eri leluja ja varusteita, joiden avulla päihitetään konnia, liikutaan ketterästi pitkin avointa pelimaailmaa ja ratkotaan Arvuuttajan keräiltäviä pulmia. Apuvälineitä on myös lisää, ja nopeita reaktioita vaativa lähitaistelu on hiottu aiempaa monipuolisemmaksi. Liikkuminen ja lähitaistelu vaativat pientä opettelua, mutta kun homma on hanskassa, voi Lepakkomiehenä aiheuttaa todellista kauhua konnien keskuudessa.

Pelattavaa pelistä löytyy älyttömästi. Tarinallisten tehtävien lisäksi on monia sivujuonia ja haasteita, ja mukana on myös Kissanaisena pelattavat lyhyet osiot. Muutoinkin peli suorastaan vilisee sarjakuvien maailmasta tuttuja hahmoja, kuten Pingviini ja Pakkasherra – joskin Jokeri varastaa lopulta show'n tälläkin kertaa.

Batman: Arkham City on äärimmäisen hiottu ja sisältörikas peli, joka on aihepiiri ystäville todellinen aarrearkku. On kuitenkin myös huomautettava, että rajun ja synkän sisältönsä vuoksi sen kohdalla kannattaa todellakin noudattaa ikäsuositusta.

-MIIKA HUTTUNEN



BATMAN: ARKHAM CITY
★★★★★

+ Lepakkomiehellä on niin paljon kivoja leluja...
– ...mutta myös paljon ikäviä vihollisia.

16
ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: PlayStation 3, Xbox 360, pc

TINTTI HYPPELYJEN MAASSA

Tintti on seikkailullisesta luonteestaan huolimatta niitä sarjakuvia, joita on oikeastaan vaikea kuvitella elokuvaksi tai toimintapeliksi, mutta sellaiset on nyt tehty siitä huolimatta. Peli on odotuksiin nähden vieläpä yllättävän mukava tapaus.

Adventures of Tintin on leffan tarinaa seuraileva tapaus, jossa yhdistyvät *Yksisarvisen salaisuus*- ja *Kultasaksinen rapu* -alpparien juonet melko järkevällä tavalla. Tintti etsii kadonnutta laivaa ja törmää seikkailuun koiransa Miloun kera, ja siinä on syytä matkata maailmalla Indiana Jones -tyyliin. Samalla tavataan ensi kertaa uskollinen toveri, kapteeni Haddock.

Pelin pääosuus on vanhanaikaista mutta rivakasti etenevää tasohyppelyä, jossa Tintti viuhtoo menemään hurjaa vauhtia pitkin putkia, kellareita ja konehuoneita. Viholliset selätetään tyrmäyksin ja sarjakuvamaisesti heittämällä tielle rautapottaa tai banaaninkuoria. Kukaan ei kuole räiskeessä, vaan Tintti ja viholliset "tyrmäytyvät" tähdet pään ympärillä pyörien. Hyppelyjaksoissa on juuri sopivasti haastetta nuoremmille pelaajille, ja niissä on myös selittämättömän paljon vanhanaikaista charmia ja *Tintti*-fiilistä. Vielä hurjempaan vauhtiin päästään kaksinpeliosiossa, jossa luodataan päänsä lyöneen Haddockin painajaisunia.

Tintti kompuroi kuitenkin hyppelyosuuksien ulkopuolella. Takaa-ajot, uinnit ja lentelyt ovat rasittavia, tylsiä ja heikosti toteutettuja, mutta niitä on pakko sietää pompinnan seassa.

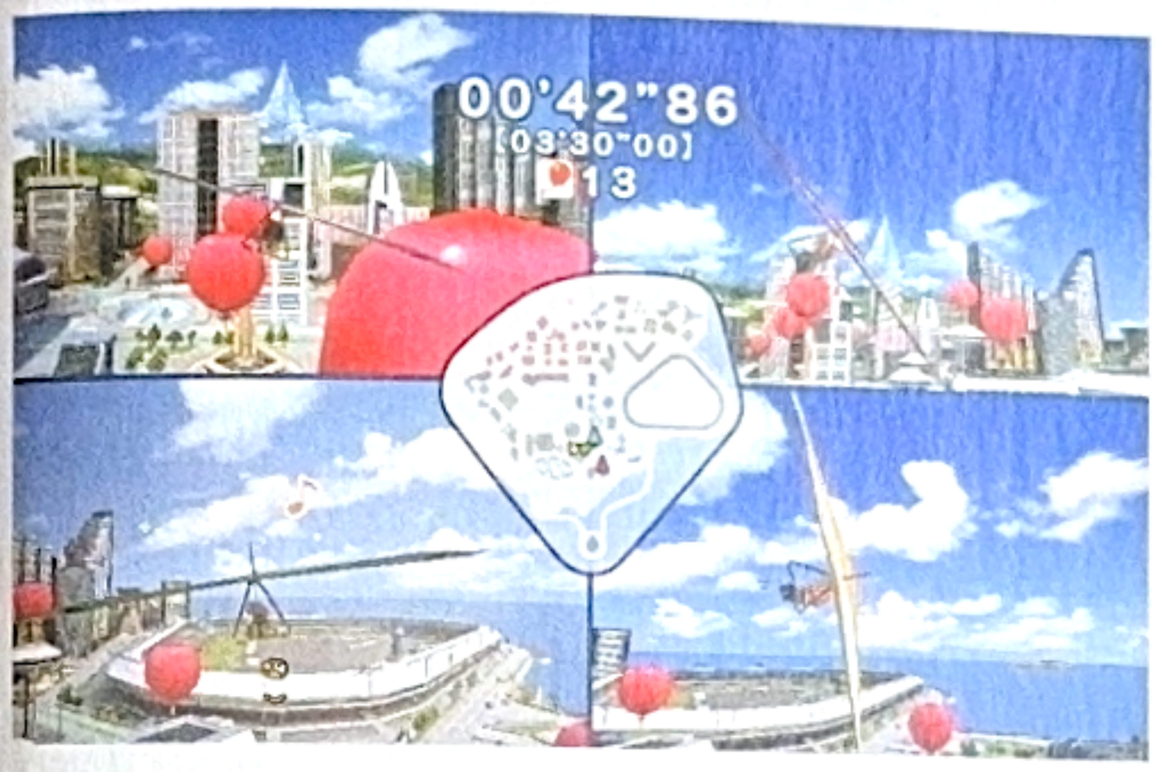
-JANNE PYYKKÖNEN

THE ADVENTURES OF TINTIN: SECRET OF THE UNICORN
★★★

+ Hauska nuorten hyppelypeli...
– ...epäonnistuu muussa.

12
ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Wii, PlayStation 3, Xbox 360, pc

PALJON PELATTAVAA NUORISOLLE



Go Vacation on monipuolisesti Wii-konsolin liikkeentunnistusta esittelevä minipelikokoelma, joka on parhaimmillaan jaettuna ystävien kesken. Ja koska kilpailu lajityypissä on kovaa, täytyy uuden pelin erottua selkeästi edukseen. *Go Vacation* tekee sen tarjoamalla peräti 50 minipeliä.

Peli sijoittuu aurinkoiselle saarelle, joka on jaettu neljään lomakohteeseen. Pelaaja saa liikkua ja tutkia lomaparatiisia haluamassaan tahdissa. Myös omaa lomahuvilaa pääsee sisustamaan. Valtaosa peliajasta luonnollisesti kuluu viihteellisten minipelien pelaamisessa.

Tarjolla on siis runsaasti pieniä pelikokonaisuuksia. On esimerkiksi sukeltamista, golfia, pingistä, tanssimista, laskuvarjohyppäämistä, lumipallosotaa, rullaluistelua, hevosilla ratsastamista ja kilpa-autoilla kisaamista. Jokaista lajia pelataan liikkeentunnistuksen avulla.

On ilahduttavaa, että peli hyödyntää runsaasti Wiin lisälaitteita, mukaan lukien MotionPlus, ratti, tasapainolauta ja Zapper-pyssy. Ne eivät kuitenkaan ole pelaamiseen välttämättömiä, vaan tarjoavat lajeihin hieman lisähupia.

Kun minipelien määrä on näinkin suuri, on selvää, että lajeissa on tasoeroja. Vaikka yksinkertainen pelattavuus onkin pääosin kunnossa, huonosti toteutettu ohjattavuus tahrii muutamia lajeja. Myös pelaamista alituisesti katkovat lataustauot häiritsevät.

Puutteistaan huolimatta *Go Vacation* ei ole lainkaan hassumpi kokoelma lasten minipelejä. Yksin pelattuna se ei tosin pidä mielenkiintoa kauaa yllä, mutta kaveriporukassa saaren salaisuuksien etsiminen ja moninaisten minipelien testaaminen tuovat iloa yhteisiin hetkiin.

–JOHANNES VALKOLA

GO VACATION
★★★

+ Helposti sisäistettävä minipelikokoelma...
– ...jota ei halua pelata yksin.

7 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: Wii

KIRBYN KEKSELIÄS SEIKKAILU VIIHDYTTÄÄ

Vaaleanpunainen pallerohahmo Kirby on ollut yksi Nintendon kestosuosikeista jo 1990-luvun alusta. Pelisarjaan onkin saatu uusia osia tasaiseen tahtiin, eikä niiden mallikkuus ole pettänyt odotuksia.

Sarjan uusin peli tarjoaa jälleen ansiokasta, huvittavaa ja etenkin nokkelaa pelaamista. *Kirby Mass Attack* on tasohyppelypeli, jota pelataan pelkillä Nintendo DS:n kosketuskomennoilla. Ohjattavuuden oppii hetkessä, sillä toteutus on luontevaa ja yksinkertaista.

Pelin tarinassa ilkeä taikuri jakaa Kirbyn kymmeneen osaan, mikä tarkoittaa pelaamista parhaimmillaan kymmenellä Kirby-hahmolla yhtäaikaisesti. Homma toimii erinomaisesti, sillä kosketuskynän käyttö on mutkatonta. Peli ammentaa lisäksi kekseliäästi useiden pelihahmojen läsnäolosta. Uudet jipot ovatkin pelin parasta antia ja pitävät mielen virkeänä.

Teknisesti peli on taattua Nintendo-laatua. Tyylikästä ja värikästä kaksiulotteista grafiikkaa on miellyttävä katsella läpi pelin kulun. Pirtsakat äänitehosteet ja musiikit siivittävät osaltaan Kirbyn seikkailua ja saavat pelaajan hyvälle tuulelle.

Hyväntuulisuus kuvastaa sisältöä liiankin hyvin, sillä peli on todella helppo. Tämä ei tietenkään ole pahitteeksi nuoremmille harrastajille, joille se on eittämättä suunnattu, mutta kokeneemmilla tai taitavammilla pelaajilla ei pelin parissa kauaa nokka tuhise. Hyvästä jälleenpeluuarvosta ja mainioista minipeleistä on kuitenkin löydettävissä kaivattua lisähaastetta.

Kekseliäs *Kirby Mass Attack* on laadukas tasohyppelypeli, joka on oiva lisä suloisen sankarinsa pitkäikäiseen pelisarjaan.

–JOHANNES VALKOLA

KIRBY MASS ATTACK
★★★★

+ Värikästä ja ovelaa tasohyppelyä...
– ...joka on kovin helppoa.

3 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: DS

Tunnetko pelihistorian?

Sininen siili Sonic on Marion ohella pelihistorian tunnistettavimpia ja rakastetuimpia hahmoja. Siinä missä putkimies on juhlinut vuodet läpeensä, Sonic on kuitenkin kokenut myös huonoja aikoja: suurin osa 2000-luvun Soniceista on huonoja pelejä, ja vasta tässä numerossa arvostelu Generations luo aidosti uutta toivoa siilin faneille.

Siilin synty

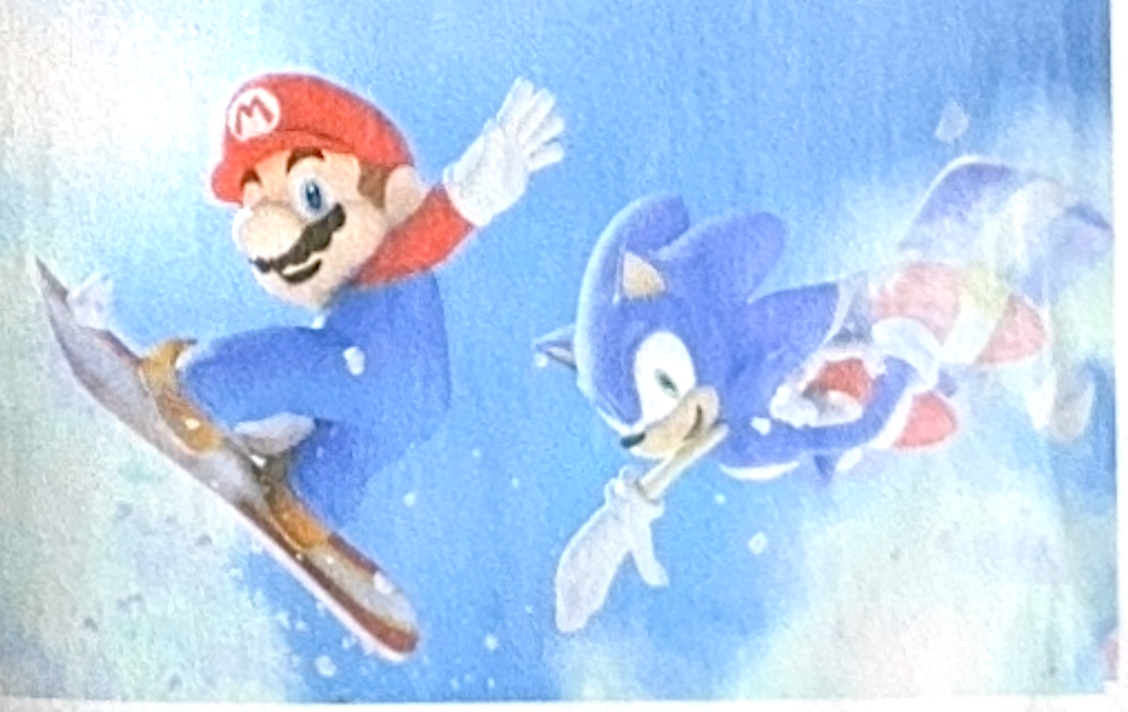
■ Sonic seikkaili ensimmäisen kerran klassisella Sega Mega Drive -konsolilla vuonna 1991, ja siitä oli alun perinkin tarkoitus tulla Segan oma maskotti kilpailemaan Nintendon Marion kanssa. Suosion salaisuus selittyy ehkä hienolla suunnittelulla: Segan oma sininen väri turkissa, **Michael Jacksonin** *Bad*-levyn kansikuvan punainen ja valkoinen kengissä ja Mikki Hiireltä lainatut valkoiset hanskat. Jackson-yhteys jatkui myöhemmin *Sonic 3:ssa*, johon legendan mukaan popin kuningas sävelsi musiikin, vaikka hänen nimeään ei näy tekijälistassa syystä tai toisesta.

Kolmeen ulottuvuuteen

■ Ensimmäisestä pelistään lähtien Sonic on syöksynyt kenttien läpi vasemmalta oikealle, ja toisin kuin useimmissa hyppelypeleissä, hupi on ollut vauhdissa eikä tarkkuudessa. Sega julkaisi kuitenkin Dreamcast-konsolilleen vuonna 1998 *Sonic Adventuren*, jossa siili syöksyy eteenpäin kameran pysyessä takana kuin autopeleissä. Riski kannatti, sillä pelistä tuli konsolin suosituin peli. Se ei tosin auttanut Segaa, jonka Dreamcast-parka kaatui laadustaan huolimatta PlayStationin tykityksessä, eikä yhtiö ole sen koommin tehnyt omia pelikoneita. Tämä hieno palanen Sonic-historiaa on nykyään saatavana sekä Xbox 360:n että PlayStation 3:n latauspalveluissa.

Kilpailijat kimppaan

■ Sonicin yllättävin peliliike on ehdottomasti lyöttäytyminen yhteen Marion kanssa, sillä suunniteltiinhan nämä kaksi verivihollisiksi. Näin kuitenkin kävi Pekingin olympialaisia juhlineessa *Mario & Sonic at the Olympic Games* -pelissä vuonna 2007. Aloite tähän tuli Segan puolelta, ja Nintendo antoi luvan Marion käyttöön olympiakisojen hengessä. Yhteistyön ideaa oli tosin pyöritelty yhtiöiden kesken jo useamman vuoden ajan. Peli pääsi *Guinnessin ennätysten kirjaan* menestyneimpänä "cross-overina" eli eri pelisarjojen hahmoja yhdistelevänä pelinä. Sonic on muutenkin haalinut ennätyksiä mestarin tavoin: sarja on tehnyt yhteensä seitsemän Guinness-ennätystä.



Ystäviä ja vihollisia

■ Sonic-peleissä on nähty vuosien varrella niin monta sivuhahmoa, että tulokkaita varmasti jo hirvittää, joten listataan tärkeimmät. Marion Bowseria vastaava päävihollinen on pallomahainen tohtori Eggman (alias Robotnik). Hänen isoisänsä yritti luoda aikoinaan "täydellisen olion", josta tuli toinen Sonicin ongelmista, mustaturkkinen supersiili Shadow the Hedgehog. Apuna ovat olleet puolestaan entinen kilpailija ja nykyinen ystävä, punainen nokkasiili Knuckles, sekä fanista ystäväksi kasvanut nuori vauhtikettu Tails. Sonic-kaarti on kasvanut luontevasti vuosien varrella paljon tätäkin isommaksi, mikä on lisännyt sarjan suosiota: erityisesti nuoremmilla faneilla on nykyisinkin netissä aktiivisia yhteisöjä, joissa piirretään ja keksitään yhä uusia vauhtieläimiä.

WWW.PELAAJALEHTI.COM ON UUDISTUNUT